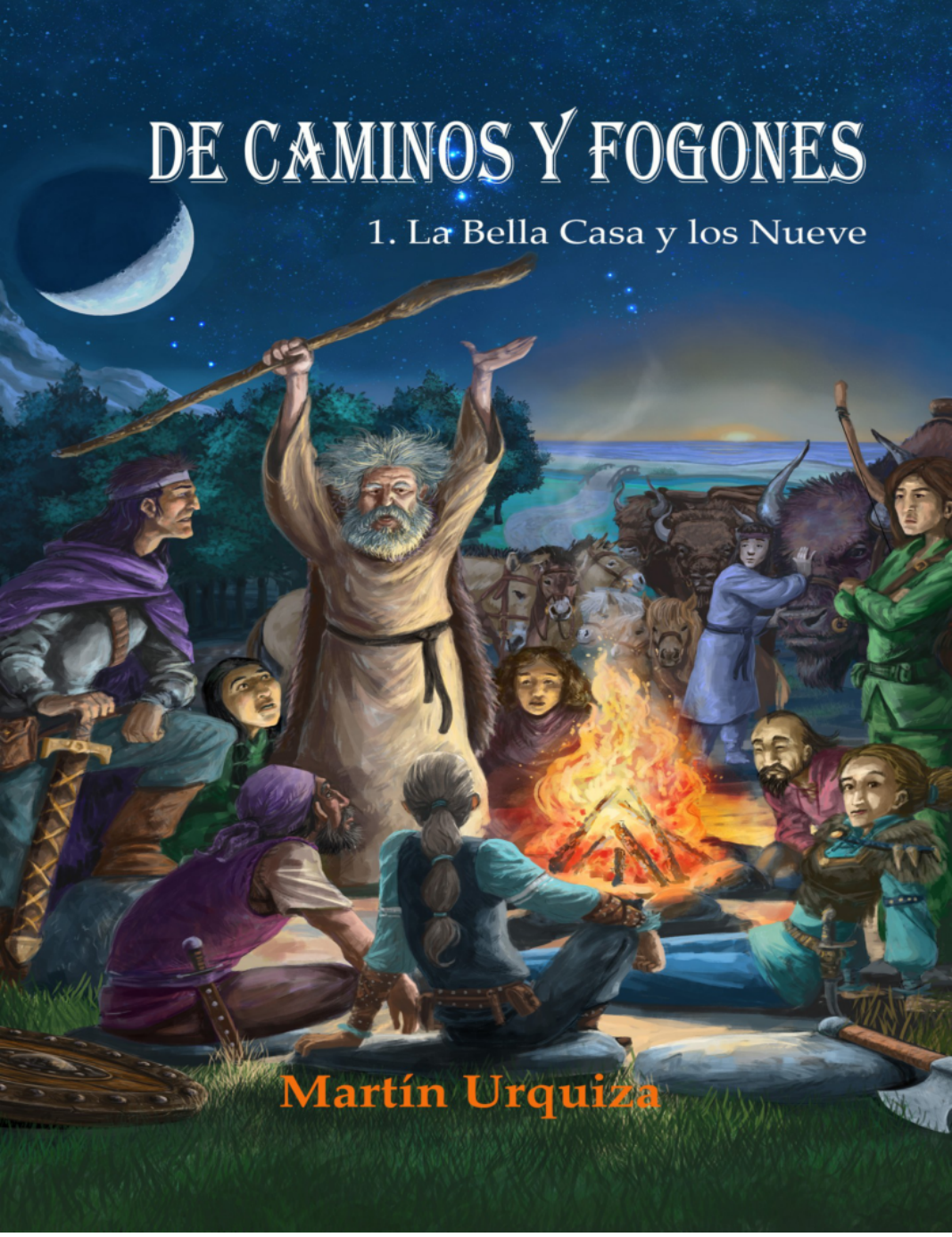
DE CAMINOS Y FOGONES

1. La Bella Casa y los Nueve



Martín Urquiza

Contenido

Indice temático:
Primera Luna
Segunda Luna
Tercera Luna
Cuarta Luna
Quinta Luna
Sexta Luna
FIN DEL PRIMER LIBRO
Personajes principales
Glosario
APÉNDICE

DE CAMINOS Y FOGONES 1
La Bella Casa y Los Nueve

Martín Urquiza

DE CAMINOS Y FOGONES
1

La Bella Casa y los Nueve

EL OJO DE LA CULTURA

© 2026, **Martín Urquiza**
Edición revisada, corregida y ampliada por el autor.

decaminosyfogones36@gmail.com

Ilustración de portada y contraportada: **Leo Batic**

Derechos exclusivos de EL OJO DE LA CULTURA
www.catalogoelojo.blogspot.com
elojodelacultura@gmail.com
+44 7425236501

Prohibida la reproducción total o parcial de esta obra sin autorización expresa del autor o editores.

Todos los derechos reservados

Dedicado a mi padre, a mi madre,
a mis hermanos, a mis cuatro abuelos,
a nuestra gran familia.
Agradecido a incontables amistades,
compañeros y compañeras, a la UNRC,
y todos los que ayudaron a crear esta aventura.

LÓDARA
Lago del Alto Valle
Hégnur
Mar
Grande
Práulim
Mar Ancho
Erromnul
Héssvin
Ífrim
Áihrrud
Ógenhert
Sérngatl
Ártaga
Naciones
de
Enanos
Dylban
Utaamlur
Anermíros
Ápuva

Indice temático:

Primera Luna……. 9
El niño, el buey y la Bella Casa…….. 10
El buey, el niño y Úldano…… . 31
Prúin, Dúrti y el regreso de Tírdan…… …. 41

Segunda Luna…… … 47
Juventud de Tírdan y nuevas alianzas……47
El rescate de Álmiq, en Sérngall…… 59
El Torreón y los maestros de Tírdan…….. 72
El rescate de los arataganos, asedio contra Sérngall…… 79

Tercera Luna……101
La Lanza Sagrada…… 101
De Práulim a Héssvin…… 106
Acampe en Héssvin y misión al Rey de Érromnul……122
La triple vileza de los Detentores…….. 133
La batalla final…… 143
El cuello del Rey de Reyes…… 162
Los Caídos. Los liberados…… 170

Cuarta Luna…… 177
De retornos, espías y refugiados…….. ……... 177
Travesía por Ítunqraf y Defensa del Reino…… 186
El esperado regreso a Casa. Amistades hegnurias……... 199
El 'Afamado Largo Banquete'…… 201

Quinta Luna…… 205
La serena vida en el valle de los bisontes…… 205
La Gran Federación y Los Nueve Venenos…… 213
Amupálja: Juramento y Justicia…… 222

Sexta Luna…… 227
El Mandato de la Niña…… 227
Príqun y los Seis Bisontes de Práulim…… 235
Emisarios a los Seis Países……242

Guía de lectura …… *251*
Personajes principales …… *253*
Glosario …… *255*

Primera Luna

Lódara.

Lódara.

Lódara.

‘Serena Casa’, ‘Bella Casa’. Acepta nuestro sacrificio, y si todavía nos oyes, acude a nuestras palabras.

¡Ven y guía nuestros decires y cantares por el heroico y sapiencial camino de los azarosos sucesos e historias, memorias y hazañas, tragedias y bienaventuranzas! ¡Lides y paz, que en aquellas épocas se entretejieron en tu sacra existencia! —clamó el peregrino aeda.

¡Aquí te convocamos a nuestras voces! Imploramos ser el instrumento de tus verbos. Desde esta sacra residencia, en el medio del viajero remolino ¡junto a la luminosa Serenísima!

¡Aquí!, en esta humilde y serena Casa de infinitos vivientes. Que vuela en un brazo del inconmensurable Río Dragón Espiralado de las Estrellas. El cual no es más que uno de los infinitos ríos y centelleantes lagos de astros y espíritus, errantes y sus acólitos, cometas, mensajeros, brumas radiantes, y mil dioses más. Los que conforman la cósmica Sexta Gran Madre Dragona…

Una, solo una, de las Nueve Madres Dragonas.

¡Aquí invocamos!

¡Oh Lódara, tu luz en nuestras palabras…!

Para que éstas, como eslabones tejan una invisible e infinita cadena de luz de estrellas. Que, con su relumbre, desvanezca las pérfidas oscuridades del olvido, portadas por oscuras materias que se alimentan de oscuras energías. Y, finalmente, resplandezcan así los heroicos, humildes y sapienciales hechos que tus leales hijos e hijas forjaron en otros tiempos para hacer nacer nuestra época...

¡Primavera, gorjea!
Suenan gorjeos en tu convite.
Suenan las aves … y suenan las aguas.
Vamos de camino, hablando y hablando.
Caléndulas, margaritas, nos revelan los silvestres parrales en flor
La dignidad y la belleza prometen hogar feliz.

Suenan los gorjeos y sinfonías de florecer.
Suenan los gorjeos… suenan vientos y bosques.

Vamos junto al río, hablando y hablando, sembrando.
Vemos los silvestres parrales cargarse de uvas.
La honradez y la lindeza anuncian hogar feliz.

Suenan los gorjeos y suenan los arrumacos.
Suenan los gorjeos… suenan fogones.
Vamos por la comarca, hablando y hablando.
Vamos recolectando de un salvaje parral en otro.
La bondad y la beldad sentencian hogar feliz.

Suenan los gorjeos y suenan los bailes.
Suenan los gorjeos… y suena la Tierra.
Vamos por las comarcas, danzando con los músicos.
Vamos recolectando y cosechando, frutas y frutos del terruño.
La integridad y la gracia enlazan hogares felices.
adviniendo hijos, nietos y Casas.

Suenan los gorjeos y resuenan los bailes.
Suenan músicos… resuenan cielos y metales.
Vamos por los montes, cazando y trampeando.
Vamos por las montañas, danzando con las majadas y vacadas.
Vamos por las aguas pescando, oteando y cosechando las redes.
La valía y la belleza sentencian clanes,
oficios y naciones felices.

El niño, el buey y la Bella Casa.

Todo comenzó por las Primeras Montañas –así llamaban a ese país – como cuando los ancestros llegaron a los “Seis Países”. Una Era terminó y otra empezó por aquellas sempiternas montañas, entre sus grandes poblaciones y aldeas, entre bosques y riachos, oscuros lagos y claros cielos; pero, antes de terminar la serena época de bonanza -unos pocos años antes- algo singular se había ido gestando: los aedas luego lo llamaron “El Rastro de Prúin y el Buey Dúrti”.

¿Qué había pasado?: Con sus diez primaveras el inquieto Prúin fue puesto al cuidado de un becerro, ambos tenían vidas cortas e inquietas, sucesiones interminables de travesuras con sus respectivos sermoneos y encierros de castigo…

La Serenísima apenas resplandecía tras las montañas, mientras graznidos, cacareos, trinos, balidos y mugidos comenzaban a poblar la fresca brisa en los arrabales de Úldano. Dentro de su gran cabaña, los aldeanos mineros Áto ‘el recio’, la ‘fornida’ Dárda, y varios más, compartían un amanecido fogón; ya que, en breve partirían a la Montaña del Hierro. Todos los encomendados a tan crucial misión estaban alistándose y desayunando, incluidos el joven Prúin y el Buey Dúrti. Mientras la montaña soplaba sus altos hielos al valle, cuando

aún niños y abuelos remoloneaban aquejados por los adultos que se saludaban, Dárda soltó una carcajada que pareció despertar hasta a los bueyes, y exclamó: —¡Menudo banquete anoche! Con las comidas de esta despensa y los cuentos y fechorías de estos dos… –señaló a Prúin y a Dúrti con la barbilla–. ¡Bribones! Y de los buenos. (Así logró que todos se despabilaran).

Áto se llevó la mano a la panza con una mueca: —Todavía me duele aquí… de tanto reír. Y eso que los sabíamos todos de memoria.

Con ello hizo volver a la risa a todos, y así despertar a niños, abuelos, tíos, primos y sobrinos.

Túnan: —¡Háyase visto tal colección de tropelías!

Árdun: —Claramente por ello este juvenil dúo marchará hoy con nosotros ¡para inventar nuevas trastadas!

Qútral 'la vigorosa', expresó con brío: —¡Tranquilos! No desafiemos el ingenio de estos aprendices ¡no sea cosa que nos dejen enterrados en la Montaña del Hierro!

Continuando la humorada, mientras algunos hijos e hijas se sentaban junto a su padre y su madre, la 'recia' Qáldan lanzó: —¡Cuántos recuerdos anoche!¡Deberíamos haber traído un rapsoda y ponerle música! ¡O bufones y comediantas! ¡Serías afamado!

Finalmente, Prúin habló en su defensa: —¡Siempre igual! ¡Cuánta burla! ¡Con mi compañero Dúrti no hicimos ni la mitad de eso! ¡Puros chismes de gente aburrida que espera el sueño! Bueno… quizás hicimos algo de la mitad.

Entonces retomó 'la fornida' Dárda: —¿Quién… de los que fuimos testigos o afectados en toda esta población, y hasta las cercanas fronteras, no recuerda alguna de tus travesuras? ¡Recordemos lo relatado anoche!

El atardecer anterior en el alto valle intermontano, entre graznidos y mugidos que despedían el día recibiendo la brisa primaveral que baja de las cumbres, fue el punto de reunión de mineros y carreros. Más sus dos jóvenes acompañantes.

Atizando el fuego Áto de Úldano recibió a los primeros en llegar: Prúin y el buey Dúrti. Con serenidad y algunos rayos de sol aún en su cara, les dio la bienvenida diciendo:

Áto: —Aquí llegan dos grandes, más afamados por sus virtudes que por sus edades.

Prúin respondió con sagaz respeto: —Agradecemos tu bienvenida y tus inteligentes valoraciones. Solo vamos a ayudarlos, como pidió el Consejo de la 'magnífica población' —dijo con sarcasmo — de Úldano, no queremos problemas, solo volver al pastoreo con tiempo.

Apareció la dueña de casa, 'la robusta' Dárda, exclamando con simpatía: —¿¡Problemas!? Problemas y sus dos nombres, son tres

palabras que nacieron juntas.

A las risas sinceras de los presentes —y el mugido alegre del buey—, se sumaron las de Árdun y Qáldan que se unieron al fogón con esa gran familia. Sin dar tiempo a nadie, entre saludos, niños y sonrisas, Dárda continuó:

Dárda: —Desde antes de conocerse estos dos, ¿qué trastadas no han perpetrado? Si ya desde muy niño eras afamado Prúin, por esconderte en las despensas y comer, cual oso hambreado en primavera, todo: queso, nueces, almendras, mermeladas, jamón de jabalí, manteca, más quesos, leche, frutas frescas y secas, miel, más quesos, más nueces, más leche, —así como su tono subía, también subían las risas de todos incluido el acusado— más miel, y mucho, mucho salame con más… queso. Poca o ninguna memoria o ley hablaban de tal apetito ni de tales fechorías.

Viendo las risas compartidas, Qáldan le respondió a Dárda: —Además hermana, ¡qué niño de siete u ocho primaveras se atrevió, en toda Lódara, a ensillar y salir de aventuras en el caballo percherón de alcalde alguno! ¿Recuerdan? Por esas épocas, "Brazo Chico" era el regidor de nuestra tranquila Úldano.

En esa línea aprovechó Árdun para meter su bocadillo: —¡Qué niño había traído decenas de jabalíes desde el bosque sereno y los había hecho atravesar toda la aldea, corriendo y escondiéndose con un muy gritón jabato entre brazos!

Mientras las risas de Prúin y los demás continuaron, entrando directo al fogón se unió alegremente con otra historia el carrero Túnan: —¡Qué niño sería capaz de tales ingenios! —lanzó con voz fuerte y se ganó la encendida atención de los niños y niñas y luego la de todos—. A saber: Poner avispas en los sacos de nueces del glotón acaparador de la aldea, el honorable "Señor de la Nueces", como lo bautizaste. Con su sana mente de niño muy despierto y correcto, siempre escuchaba sobre los males que traía la glotonería, la avidez del comer y peor aún del almacenar mucho mientras otros poco almacenaban y pasaban penurias en el invierno, aquí, en nuestro bello poblado de 'Bosque Sereno'. Así que, como buen niño y armado de mil leyendas y memorias sobre héroes de antaño, urdió su plan. Seguramente pensó que, si él por niño no debía enfrentar armado a tales males que anidaban en el glotón 'Señor de las Nueces', tal vez un ejército aliado podría hacer su justiciero trabajo.

Qáldan intervino: —Todo un desafío pues para ello debía convencer a las avispas de sumarse en tal treta. Y como buen niñito muy bien enseñado por sus padres, madres, abuelas y abuelos, vecinas y ancianos, hermanas y hermanos, en la observación del mundo diminuto entre las hortalizas y pastizales, troncos caídos y los mil mundos de los insectos; llegó a la sabia conclusión de que nada mejor

que unas buenas ‘nueces con miel’ tornarían en leales y aguerridas custodias a las maestras del aguijón.

—¡Claro mujer! —exclamó Túnan, para poder seguir contando su versión sin interrupciones– entrecerró los ojos, como si viera la escena y siguió: —Así ya con su estrategia, calculó el día, el viento, la paciencia de los mayores… y con un poco de miel de su almacén familiar, fue reuniendo su batallón de lanceras. Una a una, hasta ubicarlas dentro del precioso palacio áureo, sostenido por doradas columnas labradas con forma de nueces: la gran bolsa de nueces dentro del almacén de nuestro glotón vecino. Con gran sigilo había logrado el rapto de la miel amiga embadurnada en una pequeña ramita de Sauce, así como había logrado escabullirse por la aldea hasta el almacén en la cabaña del ‘Señor de las Nueces’.

Con prisa y aspavientos, interrumpió el acusado: —Tal fue la complicidad que hasta me di el sereno placer de compartir, en la punta de mi dedo, unas gotas de miel con algunas leales lanceras… y con mi lengua también.

Dárda aprovechó y dijo: —Evidentemente Lódara y todos los astros en constelación estaban con vos en tu misión correctiva: todo buen campesino o campesina, aldeano o navegante, minero o pastor, sabe que, así como las personas, todos los seres tienen sus días y sus días, sus humores y sus astros. Jornadas en las cuales hasta los niños pueden jugar en una colmena sin más protección que un taparrabo; y en otros días que es mejor ni acercarse porque los y las lanceras guardianas se lo harán saber topando en advertencia a cualquier merodeador.

Sin perder el hilo, Túnan continuó: —Con tales caminos, otros batallones de lanceras se sumaron al convite, incluso otras ya iniciando la instalación de sus pequeñas colmenas en las esquinas del almacén.

Entonces cuando las fechas hicieron poner gran atención en su bolsa de nueces, el glotón se encontró con una mano jaqueada por decenas de lanceras, así como otras decenas que se ponían en guardia desde sus esquineras colmenitas…

Con más gritos que velocidad salió por media aldea el glotón injuriando a quien quiera que hubiera sido el gracioso que untó con miel sus nueces.

Árdun se inclinó hacia el fogón, como si fuera a compartir un secreto, e intervino con aire de inteligencia: —Nadie lo sabría, todo habría quedado en misterio, si el muy pícaro no hubiera acudido a ver su obra, a ver al afectado escarmentar por su sed de acaparar. El muy pillo llegó, miró, y… —dijo Árdun dirigiéndose condescendiente a Prúin, a la vez que se tapaba la boca para contener la risa, aunque el jovencillo ya reía—, se rió hasta terminar de panza en el piso a puras

carcajadas. Para colmo cayó riendo en medio de otros niños y niñas, que tímidamente reían también. Eso fue lo que convenció a todos de quién había sido el responsable del escarmiento. Vos mismo, cuando pudiste recuperar un poco tu respiración, con tu voz en tono épico de niño inspirado en antiguas leyendas y cantares, agradeciste a 'tus tropas de lanceras' por haber hecho escarmentar al glotón. No hace falta decir que toda la aldea, no sin un poco de pudor, reímos y agradecimos. Y no se hicieron esperar los castigos para el 'general' de tan insectil ejército corrector.

¡Pero quién no recuerda eso de meter a hurtadillas una piara en la cabaña del carpintero! —exclamó el afable Áto, y siguió: —Era grande la cabaña del carpintero, como hecha por él mismo y demostrando su valía. Todos lo llamábamos 'Alegre' desde joven. Pero con los años, sus encargues y su buena fama tan crecida, lo llenaban de preocupación por la velocidad en para cumplir tales pedidos. Así es que él mismo frecuentemente decía con angustia: ¡Cómo terminar a tiempo tantas obras sin perder mi maestría, ni dejar de enseñársela a mis aprendices y oficiales!

Túnan remarcó, memorioso: —Una y otra vez, en todas formas y colores esa queja brotaba de los labios de nuestro hermano carpintero, y siempre apuntando a su Oficial Principal. Habiendo sido tan 'alegre' desde su niñez, tan feliz con su oficio, era triste verlo a mi querido amigo, con tales preocupaciones acrecentadas estación a estación, año a año.

Entonces Áto continuó: —Y en esos juegos de niños y correrías de pequeños vecinos, el buen Prúin aquí presente, escuchaba tales quejas —dijo Áto mirándolo con regaño—. Su corazón era tan firme dada la bondad que Lódara había construido en él: Por lo que, tras tener un poco más de entendimiento, aun siendo un muy pueril niño, decidió tomar cartas en el asunto. Sino la aldea toda, y sus cabañas podrían peligrar, si el más eminente de sus constructores y talladores se rendía ante tal falta de tiempos y ayudantes.

Por ello, y conociendo las obras de quienes tienen sus cinceles a pedir de boca… ideó su plan de auxilio al compungido carpintero. Con una mágica ayuda haría que todas sus obras atrasadas, fueran terminadas…

Volvió a hablar Qáldan: —Y como buen niño bien educado en la observación del mundo insectil, también lo era en la vigilancia del mundo animal y vegetal. Había unos seres listos para ser tropa de auxilio del aquejado carpintero.

Áto retomó la palabra: —Así, sin demora se puso a urdir su plan: para que la ayuda fuera una bendición completa, sería en el día de las Festividades de la Colecta. Cuando todos, al menos por ese día, dejamos nuestras faenas habituales para ayudar y festejar, con la

nueva colecta de frutos de los árboles de los bosques cercanos. A poco de iniciado el forestal jornal, sin permiso de sus padres se alejó jugando con otros niños. No demoró en abandonarlos y salir a toda carrera hacia la aldea.

—¡Sin permiso de ni de su madre ni su padre! —remarcó Dárda, mientras llegaba al fogón la vigorosa Qútral y lo recibía con un buen pincho plagado de ensartados quesos, carnes y vegetales.

Otra vez Áto, bajo la mirada atenta de Prúin y los demás, continuó: —Con el lienzo en blanco, nuestro compañero de viaje se dispuso a pintar su obra maestra: a fuerza de muchísimo coraje reunió una piara del corral más vecino y tentados con tiernos frutos y hortalizas los llevó hasta el gran galpón del carpintero. Éste no era más que una continuación de la gran cabaña del carpintero.

Así, conociendo lo que los cerdos eran capaces de hacer con raíces y corrales de madera, por buen entendimiento comprendió que también ayudaría a tallar y roer muchas de las obras que tenía pendientes el aquejado carpintero.

Con el pincho en mano, intervino al brava Qútral: —¡Pero no le alcanzó esa tropa! Ya viendo como los laboriosos cerdos comenzaban a 'trabajar' las maderas y muebles que podían alcanzar, partió a la búsqueda del ejército de refuerzo: verdaderos talladores de las más refinadas obras maderadas… —acotado su recuerdo, miró con cara de alegre hartazgo al joven Prúin y continuó despoblando el suculento pincho.

Nuevamente Áto continuó con la historia, agradeciendo: —Gracias compañera. Así cargó como pudo en sacos y cestos a una docena de conejos de las granjas cercanas, para liberarlos dentro del Galpón de la Carpintería. De esa forma, entre cerdos y conejos, toda madera recibió sus dentelladas, sus 'refinadas' tallas.

Y como cualquiera sabe, los cerdos no son amigos de los conejos, pero en su voluntad de ayudar, nuestro observador niño pasó por alto tal enemistad. Entonces pudo ver cómo ya los cerdos además de roer muebles y maderos, comenzaban a corretear detrás de los conejos ¡para almorzárselos!

En esas corridas, el gran portal de doble hoja que comunicaba cabaña y galpón, con un golpe de anchos jamones quedó abierto: ocasión aprovechada por los conejos perseguidos para escabullirse en las habitaciones de la casa, de más está decir que prontamente fueron seguidos por gran parte de los cerdos, que luego de ir directo a los almacenes y comer cuanto pudieron alcanzar con su escaza altura; volvieron a roer muebles y maderos, tallas y ornamentos.

En eso interrumpió Túnan: —Además, algunos cerdos imitaron a las cabras: usaron manos para trepar y patas para sostenerse alcanzando a brutales bocados los anaqueles de mediana altura en el

desdichado almacén.

Áto proseguía: —Ante tal fuga, el voluntarioso ayudador… reconociendo que los conejos serían más astutos y veloces que los cerdos, por lo cual no corrían riesgo de vida, decidió volver a los acampes de cosecha frutal. Creemos que en el plan original pensaba irse y volver al atardecer, antes que todos volvieran: a fin de liberar a los cerdos y conejos, para que el misterio de la mágica ayuda se mantuviera. Pero parece que la complicación del asalto a la casa y almacén te impidió cualquier amistosa sorpresa... La cosa ya estaba hecha, a lo sumo era la paga por tales mágicas ayudas.

Qáldan intervino con compasión: —Y pensando así, suspiró y dejó la decisión para después.

De nuevo Áto habló: —La tarde continuó con grandes canciones, cosechas, danzas y canciones, más recolecciones, más danzas y más canciones, el embolsado de grandes cantidades de nueces, almendras, avellanas; y tantos frutos más ¿quién de nosotros no estaba feliz? Mientras en la aldea, en la casa y carpintería, otra clase de 'cosechas' seguían produciéndose.

Al anochecer todos iniciamos el retorno a la aldea, pero Prúin —dijo mirándolo con ojos medio cerrados en son de reprobación— en un instante desapareció y se adelantó a todos por el angosto camino de arbustos, evitando ser visto.

Por supuesto ¿que esperaban? —interrumpió Qútral—, así pudo llegar antes que todos, abrir portones y puertas de cabaña y Galpón, y con una ágil ramita de sauce despertó e hizo salir a todos a puras prisas, exaltados gestos, pero sin gritos ni habla.

Túnan redobló: —Seguramente algunos infortunados conejos quedaban ocultos… en la panza de algún cerdo o en las oscuridades de la cabaña…

Áto por enésima vez prosiguió con su versión: —Rápido, nuestro comensal aquí presente –no me dejará mentir–, logró engatusar a la desperdigada piara, para volver a su corral. Hecho esto, salió volando otra vez hacia el angosto camino de arbustos y fue hasta más atrás de nuestra caravana de bolsones y frutos; con aires de 'aquí no pasa nada'. Según tú, los trabajos atrasados del carpintero estaban listos, incluídos los muebles de su cabaña, estaban remozados. El único inconveniente era el 'cobro': todo lo que poblaba su almacén, más los desparramos que dejaron las corridas de los cerdos atrás de los conejos… y alguna que otra olorosa deposición. Te pensaste que, con toda la madera 'trabajada', el carpintero, sus oficiales y aprendices estarían agradecidos a Lódara, por tan mágica ayuda ¡en un solo día! —las carcajadas de todos no se hicieron esperar, incluso del ruborizado Prúin, entonces arqueó una ceja y lo miró– ¿Verdad que quedaste, tan pancho, esperando que te dieran las gracias?

Sin permitir comentadores, Áto continuó: —Felices volvíamos todos a la aldea, y tú –dijo mirándolo con una ceja enarcada- contento de tu mágica obra, marchaste tan tranquilo con tu familia a tu cabaña… Hasta que retumbó por toda la aldea el iracundo grito del alegre carpintero maestro.

Todo estaba arruinado, sus trabajos pendientes, sus trabajos en obra —uno era para mi casa—, sus obras terminadas y por entregar, sus propios muebles y paredes, sus columnas, su almacén saqueado y derruidas sus estanterías, parecía un castigo de los dioses ¡o una malvada broma de la diosa de los animales!

Gritos tras gritos, aun estando cansados de tan larga jornada nos fuimos acercando al desastre. Todos pasamos a ver, a esquivar las porcinas deposiciones, a sorprendernos de todo, mientras ya algunos ayudaban a limpiar y ordenar algo… Cuando la familia de Prúin también fue a ver y ayudar —Áto ahí hizo una pausa para beber de la bota y se la pasó a Qáldan.

Luego siguió con su testimonio: —Pronto comenzamos la búsqueda del origen sobre tal evento: quién o qué burlón espíritu había abierto las puertas de galpón y cabaña a tantos cerdos y conejos, y para colmo de astucias, los había retirado, así como cerrado puertas y portones…

Mientras estas averiguaciones se hacían, incluso llamando a las ancianas Consejeras y Consejeros para que consulten a los espíritus, con sencillez y bondad, el pequeño Prúin —dijo con tono comprensivo — intentaba hacerle ver al desconsolado carpintero, que ya por magia todas sus maderas estaban trabajadas ¡hasta los muebles de su casa estaban remozados en tallas y relieves! Por el solo costo de casi todo su almacén y un poco de desparramos y excrementos, los cuales ya estaban siendo casi todos ordenados y limpiados gracias a la instantánea ayuda de todos nosotros…

Prúin desafió a Áto: —¡No fue eso lo que le dije! Bueno… no con esas palabras exactas.

Tomándose la cabeza con burlona expresión de sorpresa, Áto continuó: —Al ver tantas explicaciones, el carpintero puso su atención en el verborrágico niño. Luego con ayuda de otros aldeanos y niños, pudieron saber los momentos en que ‘mágicamente’ el buen Prúin había desaparecido de los grupos de cosecha y recolección o juegos…

Qáldan hizo un gesto magnánimo con la mano: – Así todo, como éramos gente de corazón, no pusimos castigos a tu solidaridad con el aquejado carpintero. Te pusimos a ayudar: primero con la limpieza de los ‘regalos’ de los cerdos. Luego con los aprendices a mejorar las ‘naturales’ tallas cerdunas, el afinado de los relieves ‘conejunos’. Escuchar al carpintero sobre su almacén vacío, buscar los alimentos que, todos en la aldea, enviamos al carpintero a reponer su almacén,

antes del invierno –y sonrió– ¿Fue castigo? O 'aprendizaje comarcano'.

Dárda, con el índice levantado: —Tal niñería, también dejó al descubierto que ya era hora de que volviera a haber otras carpinterías, como antaño las hubo: era hora que el maestro carpintero compartiera los beneficios de tal faena permitiendo y dando independencia para que otros pudieran tener una excelsa actividad como la suya. Así, el Oficial Principal –ya muy diestro en todo- con ayuda y bendición del Consejo de la Aldea y el restaurado 'alegre' carpintero, pudo abrir su propia Carpintería teniendo a nuestro querido Prúin como ayudante de aprendices.

Qáldan, con humor: —Nuestro amigo volvió así a ser el 'alegre', gracias a la 'mágica' ayuda de Prúin.

Áto apoyó sus manos en las rodillas, cerrando su recuerdo: —Y ahí no acabó la cosa. Sus padres tuvieron que pagar el pato: cada noche, durante un mes, le contaron historias donde los menores buscaban consejo y ayuda de los mayores en la elaboración de tareas, hazañas y magia. Además de historias donde los mayores también hacían de las suyas. Así, tal vez, aprendería a pedir consejo antes de meter la pata.

Así hubo paz por un tiempo en la aldea… —sentenció con satisfacción.

—¿¡Paz!? ¿Por cuánto tiempo nos diste de paz? —dijo Qútral con ironía— ¿No recuerdan su trastada de introducir, durante nuestro festival anual en la explanada central y la amplia Cabaña de los Capa Gris… ¡más de diez bueyes en la casa del herrero y su Herrería! — nuevamente se encendieron las risas y gestos de calamitoso recuerdo.

Qútral, tras un trago de coraje –y de poesía– dejó la bota y respiró hondo, para iniciar su versión de las hazañas infantiles del juvenil comensal: —Vale, me toca. –se incorporó un poco–. ¿Se acuerdan del Festival de las Cosechas? ¿Aquel año de vacas gordas? Pues el pequeño –señaló a Prúin– decidió que los laboriosos bueyes también tendían derecho a celebrar. Hablemos de esos venturosos años: así como lo vivieron nuestros ancestros, con el paso de las estaciones, las faenas, las preocupaciones, las bendiciones y alegrías nos ocurren, muchas de ellas requieren que nos reunamos, sea para tomar decisiones, o para consultar a los ancestros y espíritus, o para alegrarse y festejar… o todo ello junto, hacemos. Agregado a que tratamos los tradicionales pedidos de los voceros de nuestro país, así como los pedidos del Vocero de nuestros 'Seis Países'. Que actualmente es el pregón de la Gran Guardiana Vocera Éqil: aumentar bodegas y defensas, fortificar y almacenar cuanto fuera posible a la vez que fabricar más y más hierros.

Túnan, con la ceja enarcada: – ¿El vino te recuerda tareas presentes? Manda el buey otra vez al surco.

Qútral, con agradecido gesto y alegre calma: – Así fue que, en el final de ese verano, luego de excelentes cosechas, con más mies que en muchos años de los que se recuerden, las labores de almacenaje y estiba fueron de gran trabajo para todos: nuevos hórreos fueron hechos, más tejidos y bolsones, toneles y tinajas sirvieron para contener tales bonanzas ¿Se te olvidó tu cosecha Árdun? ¿Túnan, olvidas cómo trajinabas sin descanso? ¿Gáldan? ¿Todavía hacen toneles en tu clan? Recordemos: uno de los principales almacenes estuvo en la casa de mis vecinos, en la Cabaña del Herrero y su clan, tanto como en su contigua y amplia Herrería: lugar de fuego, martillar y rechinar de hierros, ¿qué mejor lugar aseguraba espantar más fuertemente a alimañas y espíritus dañinos?

¡Sí que recuerdo! ¡Que venturoso año nos dio Lódara! —exclamó con rostro feliz y sonrisa incontenible Túnan— Un tercio de la increíble trilla fue truequeada con aldeas vecinas y no tan vecinas. Todos estábamos agradecidos por los trabajos mutuos y las solidaridades en tales campañas: desde custodiar los cultivos contra plagas tan disímiles como fueron los Jabalíes, los hongos, o las langostas y cualquier espíritu dañino…—dijo mirando con humorística suspicacia al juvenil Prúin.

Qútral continuó: —Con tal ventura, nos dispusimos a festejar. Para ello, además de la explanada central, habíamos elegido la cabaña de los Capa Gris. Todos alegres preparamos los festejos para ese día: el Festival de las Cosechas. Pero en una mente, en una pequeña y fraternal mente —dijo con sarcástica expresión al mirar a Prúin—, algo no daba satisfacción: nos estábamos olvidando de honrar y agasajar a quienes más energía habían puesto en la siembra y siega de tan inaudita cosecha. Muchos trabajamos, muchos ayudamos, todos almacenaríamos mucho. Pero unos de los más esforzados, unos de los más sacrificados, que más trabajaron, que más ayudaron, que más sirvieron, no almacenarían ni tendrían festejos especiales…

Por lo cual esa pequeña mente fraternal —dijo en tono comprensivo—, en su ternura con los gigantes, en su solidaridad con los colosos, decidió dar trato recíproco ‘del bueno’ y brindarles a los corpulentos ayudantes, un festín.

¡Los bueyes tendrán su festival! —exclamó con firmeza Prúin, luego rió con una sonrisa que intentaba ser inocente, se encojió de hombros y dijo– Solo quería que los bueyes tuvieran su fiesta, como todos… y, además, los bueyes se lo merecían más que algunos.

Árdun intervino: —Con sus escasos años, y olvidando las enseñanzas de los mayores, por considerar que en esos festejos no había completa fraternidad, tomo desquite por mano –manito- propia.

Todos rieron mientras intercambiaban pinchos, botas, jarros y cuencos. Pero pronto volvieron la mirada con atención a Qútral.

Qútral: —Entonces, ni bien iniciada la festividad, con sigilo se apartó y buscó unas briznas de cereales sin trillar, con las cuales fue hacia los corrales de bueyes de varias familias, así, de a pares los fue liberando y llevando con calma y en silencio… ¿Fue así joven Prúin, no me traiciona la memoria? —dijo inquiriendo con simpatía al joven el cual asintió con frescura mientras le hincaba el diente al jamón de jabalí.

Continuó la vigorosa su recuerdo con tono lógico: —Pero ¿dónde? Así pensó en darles a los más esforzados, las mayores recompensas: los bolsones, toneles y tinajas de cereales almacenados en el Galpón del Herrero.

Túnan se levantó a medias de su asiento para imitar el paso de un buey: – Así, despacito, como quien no quiere la cosa, con aplomado y lento paso de buey, feliz de lo que estaba por hacer, los llevó hasta el gran portón de la Herrería, uno a uno. Sin demoras lo abrió con gran esfuerzo, mientras los bueyes olían la fragancia de lo almacenado allí; y como si fuera un profeta lo seguían. Pese a que les pidió ayuda, también entendió en su infantil mente ¿Fue así compañero? —volvió a preguntar al 'acusado'—, que ellos ya mucho esfuerzo habían hecho para dar vida y cosecha a ese grano. Por lo que se las arregló solo, y con más maña que fuerza, logró su conquista: lentamente pudo abrir apenas una de las puertas del doble portón, luego el primer buey con su hocico y cabeza primero, pecho y panza después: termino de abrirla lo suficiente como para el angosto paso de anchos bueyes.

Animado por su vocera, Prúin intervino: —No sin miedo al ardiente bracero, uno a uno se fueron metiendo ¡una docena de bueyes en la Herrería, siguiéndome a mí, que aún era tan pequeñín!, y les fui abriendo las tapas de toneles y tinajas, bolsones y cajones.

Con sagacidad intervino Áto: —La sonrisa de felicidad de los bueyes habrá sido tan grande, que solo un niño podría verla…

Las risas de algunos se cruzaron con las miradas comprensivas de otros.

Qútral prosiguió: —Así, desde el anochecer hasta pasada la medianoche, mientras nosotros estábamos de Festival en la gran Cabaña del Clan Capa Gris y la explanada del centro, en nuestro otro extremo ¡un opíparo festín también tenía lugar!

Otra vez el 'acusado' volvió a contar con trasparente alegría: —Durante los primeros momentos, me pasaba entre tonel y tinaja, bolsón y cajón, ayudando a cada buey a servirse los más espléndidos bocados, luego, ya iniciada mi obra de bien; decidí volver al fogón en la plaza central a jugar con mis amigos y amigas…

Retoma la palabra la vigorosa Qútral: —Bien pasada la medianoche, mis vecinos, el Herrero y la Herrera con su clan, con sus hijos y nietos, primos y sobrinos, volvieron a su cabaña… para

sorprenderse de la tropelía: todavía –o de nuevo- algunos bueyes estaban comiendo plácidamente, otros se habían acomodado a dormir dando ancas al brasero de la forja para mantener sus nalgas tibias, y alguno que otro rumiaba serenísimo mientras estaba hipnotizado por la luz tibia del brasero de la forja y las chispas que a ratos brotaban…

Inmediato fue el recuerdo de la Herrera sobre la invasión de cerdos y conejos en la Gran Carpintería…y un solo grito se escuchó:

—¡Prúin! —gritó imitando a la desgraciada vecina, provocando las risas de los presentes-.

Luego siguió: —Otra vez el pequeño bribón haciendo de las suyas, ya no entre gentes, sino entre gentes y bestias. Y siendo las más sacrificadas bestias ¿cómo aplicarle un aleccionador castigo, al que estaba aleccionando a toda la aldea?

Túnan intervino: —Por tanto, los escarmientos debían ser más educativos que simples castigos.

Qútral contó los castigos: —Ciertamente, por ello, primero tuvo como tarea el ayudar a limpiar la gran herrería, luego debería aprender algunas lecciones del oficio de Herrero en son de ayudantía, para disculparse de la familia afrentada, y finalmente: debía ayudar a su familia en todas las tareas mandadas y por mandar, sin tiempos para juegos ni perezas; durante una lunación (un mes).

Áto habló: —Su familia lo había educado bien, todos lo sabíamos. Pero debía una compensación por tales tropelías, contra su propio renombre y contra la aldea toda.

Qútral terminó su recuerdo: —También así contribuía al cumplimiento de los acuerdos que pregonaba la Gran Guadiana Vocera Éqil, para nuestros Seis Países: más almacenes, más defensas, más hierros.

Qáldan tomó la palabra pidiendo atención a todos: —¿Te olvidaste, joven compañero, cuando mandaste decenas de ovejas, nadie sabe cómo, durante una Asamblea Comunal, en la gran cabaña de los 'Toro Blanco'; un día templado de ese cruel invierno?

Así se desataron las risas del pícaro y como podía entre risas y masticar, negaba con la cabeza haber olvidado tal fechoría.

Con tono crudo la recia Qáldan, inició su versión del hecho: —Empezaba un invierno fuerte. Con mucho frío y pocas reservas en los almacenes. En la región no habíamos tenido buenas colectas ni buenas cosechas; los rebaños y ganados habían terminado ese otoño, tan flacos como nosotros. Todo lo que se pudo se almacenó, pero ya adentrados en el invierno, el naciente año dejaba pocos alimentos para llegar con salud y paz a los primeros frutos de media primavera. Por tales apuros, se venía hablando de convocar a Asamblea, a todos los vivientes, ancestros y espíritus, ¿recuerdan? Algo teníamos que hacer para pedir auxilio a nuestro país 'Las Primeras Montañas'. O, a

nuestros “Seis Países”, la fraterna unión de naciones en que se hermana nuestro país de ‘Primeras Montañas’. ¡Éramos una cofradía de países, no iban a dejarnos morir de hambre o enfermedad! ¡Siempre en trato recíproco todos habíamos aportado en las emergencias de algunos! ¡Tantos banquetes compartidos antaño, sin importar penurias ni bonanzas, no podían ser olvidados!

¡Claro que recuerdo! Lanzó con fuerza Dárda y agregó: —Algunas familias pequeñas ya habíamos enviado mensajeros pidiendo auxilio a nuestros parientes en otros cercanos valles y cerros. Pero las noticias que nos devolvían desde allí no eran más alentadoras: el año anterior había sido parco también con ellos. De antemano lo sabíamos, pero igualmente hicimos el intento de recurrir a nuestros parientes en el país.

Qáldan retomó con su recia voz: —Por tanto, más acuciante era la necesidad de una sagrada reunión donde con auxilio de ancestros y espíritus, tomar las mejores decisiones: según la sabiduría de los astros y estaciones, las mentas y noticias viejas, había que decidir quiénes y a qué países de nuestra federación correríamos por auxilio. O si tal vez, debíamos recurrir a la vecina y aliada nación de los monjes guerreros, el boscoso país llamado en su arcaico idioma ‘Lengua Primera’. Estaba al Naciente: más cerca y en nuestras mismas cordilleras serranas; por lo cual no tendríamos que hacer grandes esfuerzos para subir desde tierras bajas con alimentos…

Con aire severo recuerda Árdun: —Mientras tanto, las sapiencias de ancianas consejeras y ancianos consejeros, plagaban la aldea con certeros datos para colectar las más sanas raíces, buscar los más mansos animalejos en los bordes de los helados bosques, cazar los menos riesgosos animales, aves y bestias.

Qáldan continuó: —Así fue compañero, y en esos aciagos días fríos, llegó un templado día en medio de tan gélidos meses, el cual fue aprovechado para reunirnos a todos hacia la ‘Asamblea de Todos’, en la gran Cabaña de los ‘Toro Blanco’.

—Pero todos no —cortó con seriedad, luego de tragar su bocado, el joven Prúin.

Prosigue Qáldan: —Un pequeño pícaro que hacía las mil y una —dijo con ironía mirando a Prúin—, fue muy resistido: varios damnificados no querían que asista, dados sus aires correctores, así como su inclinación a las tropelías y ‘enseñanzas’ a los adultos que se contradecían a sí mismos con sus predicamentos. Esos rumores aparecían cada vez que volvíamos a hablar la posibilidad de concretar la gran reunión de toda la aldea y comarcanos.

Enterado inevitablemente de esto, pensó en darnos una lección por querer quebrantar —continuó hablando Qáldan con un tono cada vez más solemne y severo— la más sagrada tradición y costumbre,

que, durante insondables Eras, nos había dado fuerza y estabilidad en nuestros los pueblos. Sagrada estabilidad constructora de bonanza, para las naciones en los Seis Países y otras tantas naciones (naciones que compartían algo de sus lenguas y costumbres: originadas en el sureño país llamado: La Tierra Inmemorial). Algo importante debía hacernos, para darnos a entender que poner en duda una tan sacrosanta tradición por un pequeño niñito, era una herejía peligrosísima y muy torpe.

—¿Todo eso hice? Suena importante… —dijo el juvenil tragón.

Áto, mientras pensaba y comía, pensaba y masticaba: –¿Importante? Descomunal. Como enseñarnos a sumar y no a restar… Un ejército de ovejas te obedeció… Y a mi, mis ovejas no me hacen ni caso. —las risas de todos cortaron el aire solemne precedente.

Vuelve Qáldan con su recuerdo: —Así durante poco tiempo se dedicó afanosamente a preparar su gran golpe, pero eso sí: en total sigilo y disimulo. Para ello debió contar con varios aliados, por lo cual se fue haciendo amigo de los 'cabecillas' de las pandillas —dijo mirando con regaño al sonriente 'acusado'— que tramaba usar para escarmentar a los que habíamos pensado dejarlo afuera de la Gran Asamblea.

Dárda tomó la palabra: —Conociendo su ternura y su inteligencia, no le fue difícil ni trabajoso ganarse la amistad de los 'cabecillas' de las pandillas.

Luego siguió la recia con su repaso: —Con maestría logró acostumbrarlos a su 'Grito de Orden' y pedido de auxilio usando pequeños pedacitos de dulces raíces y frutitos: a su voz, ellos correrían sin freno hasta estar todos junto a él, en cualquier momento y terreno.

Llegado ese templado día, a poco del inicio de la mañana, ya estábamos todos en la cabaña de los 'Toro Blanco' —principales opositores a la presencia del niño Prúin en su casa—. Hasta los espíritus y ancestros ya estaban dentro. Menos tú. Muchos miramos con serenidad y ternura a quienes te veían entrar con recelo. O destinaban miradas directas y fulminantes a tus padres. Al instante se iniciaron los ritos de unión para la Gran Asamblea.

Pero antes de volverse sagrada la reunión, comenzaste a dar tu 'grito de orden y auxilio': lo sorpresivo es que ese 'grito' no era tal sino un muy diminuto flautín, no más largo que uno de tus dedos y que casi nadie podía oírlo. Tal vez algún que otro aldeano se dio cuenta de que estabas usando tu flautín, pero sin sospechar la avalancha que desataría…

En unos muy breves momentos, el piso de la cabaña empezó a trasmitir la estampida: y antes de comenzar a salir para ver qué pasaba, un aluvión de carneros y ovejas por decenas y decenas irrumpieron dentro del gran salón de la cabaña, en su envión

derribaron gentes y muebles, bancos y adornos, fue un torbellino de lana y empujones que solo ¡buscaban a su amigo Prúin!

Todo se entendió cuando los principales 'cabecillas' astados de tales 'pandillas', se reunieron finalmente junto al pequeño Prúin.

Con tono sorprendido, habló Túnan: —Algunos pensamos que te toparían, pero al verlos lamer tus ropas, manos y cara, nos dimos cuenta de quién era el causante de tal avalancha…

Qáldan continuó: —Entonces, el pequeñín que eras en aquel entonces, profirió unas sentidas palabras para calmarnos… o enfurecernos. Las recuerdo como si fuera hoy, dijiste: "Las majadas no quieren dejarme fuera: ¿ustedes pueden dejarme fuera?"

Qútral agregó: —recuerdo que, entre las risas de algunos, las reprimendas de otros, los intentos de sacarnos ovejas de encima de otros, los pedidos de calma y orden de los más veteranos, los jefes carneros hicieron caso a su 'amigo' y fueron saliendo de la gran sala. Así la 'Asamblea de Todos', pudo iniciarse con más unión y alegría que antes.

Qáldan prosigue con solemnidad: —Invocados ancestros y espíritus, la Palabra fue girando de boca en boca, y grandes decisiones se tomaron para sobrellevar tales escaseces y hambrunas: Al día siguiente partieron bien provistos de arcos y flechas, abrigos y licores, un grupo de jóvenes adultos… llevando al terrible Prúin —dijo sarcástica—, llevándote, para tener tu ayuda con los animales…o para alejarte de la aldea al menos por unos días y mantener la paz entre las familias y clanes. Claro está que tal expedición no hizo más que acrecentar tus dotes de baquiana y sagacidad cuando eras un pequeñín.

Cierto —opinó el viajado Túnan—, un gran viaje a la vecina nación de monjes guerreros, te dio más habilidades. Así como paz a nuestra hambreada aldea. Luego de pocos días, lo recuerdo como si fuera hoy, volvieron con varias carretas y carretones tirados por decenas de poneys, prestados por las aldeas fronterizas de los monjes guerreros.

Qáldan volvió a hablar con su voz recia: —Claro está que, cuando los jefes aldeanos vecinos y los monjes vigías de frontera preguntaron por la presencia de un niño tan joven entre los enviados, les narraron varias de tus tropelías y astucias. Por lo que entendieron que, si eras bien conducido en tus enérgicas búsquedas fraternales, tendrían en el futuro un gran líder vecino y aliado. Previendo ese futuro, fraternal y justo líder vecino —tan necesario para los aciagos tiempos que preveían en décadas venideras—, aún mayores fueron los dones, ayudas y regalos para nuestra hambreada población. Y con gran sabiduría, los consejeros monjes guerreros, decidieron brindarte la oportunidad de desarrollar aún más tu notable entendimiento con

aves y bestias, así como tu astucia y coraje bienhechor: te encomendaron el cuidado durante más de un año, de un novel poney. Cumplidas dieciocho lunaciones (dieciocho meses) deberías devolverlo y según lo hubieres bien cuidado y enseñado, así serían tus premios – todo el relato de Qáldan era solemne y afable, cual recitación poética, y prosiguió así:

—La paz y la comida habían vuelto a nuestra aldea. En la cosecha siguiente, las ayudas fueron devueltas con gran alegría y amistad. Seis lunaciones después, nuestro presente comensal y compañero Prúin, junto a sus amigos y amigas fueron a devolver el preciado poney, acrecentado en tamaño y habilidades cual persona humana. Así fueron tus premios, aún mayores cuando buenamente reconociste que nada de eso se hubiera logrado sin la ayuda de su familia y amistades; con lo cual las recompensas fueron para ellos y tu familia también. Una recompensa fugaz, pero de esas que jamás de los jamases se olvidan fue el convidado disfrute de la hospitalidad de la aldea fronteriza durante media lunación (medio mes). Juegos, aprendizajes, colectas, cacerías, memorias y epopeyas antiguas de pueblos lejanos, fueron brindadas a esa pequeña tropa de juveniles amigos y amigas.

Tronó en aclamación la pequeña reunión ante tales dotes de aeda mostrados por la recia Qáldan, luego de lo cual, en tono más jovial la robusta Dárda exclamó: —¡¿Quién no recuerda tus fechorías en el molino?! –y dicho eso, pidió que Túnan contara esa hazaña del ingenioso 'señor' Prúin.

Túnan: —¿Estás hablando de cuando llenó de gallinas y ardillas el pequeño molino del arroyo? ¡Oh, no por favor esa bribonada que la cuente otro! —Todos volvieron a las risas con soltura y desparpajo.

Dárda: —¡¿Ya la bota te pateó la cabeza?! —más risas—. La contaré yo, con mis recuerdos. ¡Así que no interrumpan con pavadas, que ya es tarde, y mañana toca marchar temprano a la Montaña del Hierro! —tomó un trago de ánimo mezclado con coraje y comenzó—: En la marcha de una agradable primavera, mientras aún disfrutábamos de las cosechas del año anterior. Así como íbamos sembrando las tierras para nuevas cosechas en el verano, ocurrió que, en la bonhomía de tu familia, otras familias repararon, tomando delanteras en los turnos de molienda para el molino del arroyo… En cada casa tenemos los medios para moler reservas propias de frutos arbóreos y cereales. O las reservas de los almacenes comunitarios: morteros y manos en ninguna casa faltan. Incluso algunas tienen pequeñas muelas giratorias para yugos de mulas o bueyes. Pero siempre era más ágil hacerlo en el molino del arroyo –que es de todos en la aldea- y así liberamos tiempo para destinarlo a la siembra, otras tareas o solo a descansar y festejar las siembras. El espíritu del arroyo

nunca nos defrauda y muy pocas veces hemos tenido sobresaltos por crecidas peligrosas, es un buen don del 'Gran Espíritu del Agua'.

Así nunca le llegaba el turno a tu familia, mientras todos pasaban y molían, incluso, una de las familias más numerosas en bebés fue autorizada por el Consejo de la aldea y la familia del molinero, a pasar nuevamente a moler sus cereales, lo cual estaba bien, pero también autorizaron a otras familias que no tenían esa necesidad… mientras tu familia, Prúin, y otras dos familias aún no habían pasado ni una vez y una de esas familias era la mía —dijo bajando el tono y con vergüenza— Luego de eso, muchas otras familias volvieron a alistarse para pasar nuevamente.

¡Varios nos quejamos por ese atropello! —voceó airoso Árdun.

Dárda continuó: —Tal accionar puso a rabiar a la pequeña mente de la aldea —dijo con ironía—, y el niño fraternal no demoró en volver a sus tropelías. Esta vez el escarmiento debía ser para la familia del molinero ¡y el Consejo de la Aldea! O sea ¡pequeño valiente! ya se metía con los portavoces de toda nuestra zona…

Qútral habló con fuerza: —¡No era él solo, muchos hablábamos de cómo se estaban administrando injustamente los turnos de molienda!

—Pero el que puso manos a la obra fue el pequeño Prúin —cortó sentencioso el bravo Áto.

Dárda retomó: —Otra vez a convocaría a sus 'ejércitos' de aliados, pero esta vez nada de destrozos. Pensó en clanes más ligeros y a la vez glotones: aves y bestias estarían bien, gallinas y unas terribles bestias en particular… ardillas.

Con paciencia y constancia te ganaste su lealtad, y seguro estabas que así sería, ya que el premio que les prometías, lo ibas señalando en aumento. Conforme pasaban los días que tu familia no podía acceder al molino del arroyo, más y más cereales les brindabas a esos tus aliados; en secreto claro está. Hasta que un día abruptamente, se los hiciste faltar: el día anterior a la jornada que sabías que, el molinero y su familia marcharían a los campos alejados al otro lado de aldea, para ayudar en siembras de vecinos; por lo cual al día siguiente fuiste seguido con total devoción por tus aladas y dientudas tropas, hasta llegar al gran botín: el molino del arroyo, con el molinero y su familia ausentes...

Estando los primeros plumíferos y ardillas allí, seguiste convocando más y más clanes de ambas naciones, hasta que ya la falta de aves en la aldea, y el ruido de migraciones de ardillas nos hizo a todos mirar hacia el molino del arroyo; cercano a la aldea.

—¡Un festival de plumas y alimañas! —exclamó con energía Áto.

Ahí nomás continuó Dárda entre risas solapadas: —¡Así fue! Y

formaban un torbellino que todo lo comía mientras se disputaban entre ambas naciones los restos de las bolsas con cereales traídas por las familias que ya iban alistándose por su segundo turno…

Luego retoma su aire calmo y prosigue contando sus recuerdos Dárda: —Grande fue la reprimenda esta vez, tus padres los primeros: aunque a la misma vez te reconocían tu sentido de equidad. Luego vino la reprimenda de la familia del molinero: tuviste que cumplir tu castigo ayudándoles a limpiar el tornado que aves y bestias habían provocado bajo tu mando.

Después vino la reprimenda del Consejo: le remarcaron –dijo mirando a todos- que era un niño ¡a un niño!, que como un hijo de Lódara tenías tu valor, dignidad y derechos como cualquier adulto, pero que ante tales situaciones debías buscar apoyo en los mayores y en otros menores, fueran de tu familia, clan o no.

Y si nadie en la aldea escuchaba tus pedidos, para eso estaban los Treinta y Seis 'Grandes Guardianes', nuestros custodios de la reciprocidad, la estabilidad y la armonía en los Seis Países. A lo largo del año recorrían todas las aldeas, caseríos y caminos —y cada algunos años rotaban por otros nuevos Grandes Guardianes—. Además, como bien deberías saber ya —dijo sentenciosa mirando al juvenil Prúin—, coordinando a esos Treinta y Seis Grandes Guardianes, elegimos a un Gran Guardián Vocero o Vocera. Antaño fue, el hoy ausentado Tírdan… Que tanto añoramos. Que tanto queremos verlo de regreso. Que tanto luchó para frenar a la voraz Detentación. Que por eso, salió a por mundo. Que esperamos que vuelva. Y ahora es Vocera, la incansable Éqil —dijo entre suspiros de esperanza—. Pero volviendo a tu fechoría y castigos: también les sugirieron a tus padres, que pensaran en tu adultez como Gran Guardián… ¡Coraje, ternura y sentido fraternal seguro no te iban a faltar!

Con voz serena habló Túnan: —Luego de lo hecho, dicho y sentenciado –reordenando también los turnos para el molino del arroyo-, el Consejo de la aldea ofreció su completa renuncia a la vez que postularon para ser electos a varios representantes de familias que nunca habían sido consejeros; o que lo habían sido varias generaciones atrás, como pasaba con mi clan.

Dárda prosiguió, mirando a Túnan entre risas: —¿No dijiste que no recordabas? —y luego continuó con sencillez—. Estás acertado compañero. Toda la aldea estuvo de acuerdo, y solo se mantuvo como consejera a una de las ancianas que siempre discutió los malos manejos de los turnos del molino y otros tantos asuntos comunitarios; la que siempre me escuchó como una hermana más.

Cortó con tono solemne la recia Qáldan: —La osadía y el burlón ingenio de un simple niño, habían devuelto la mesura a la zona… ¡tú!

—concluyó mirando son severidad al joven Prúin.

Dárda concluyó con afecto: —mientras seguió limpiando el plumerío del molino y espantando ardillas durante varios días, ayudado por los renunciados consejeros y la familia del molinero.

Luego entre todos y con algunas intervenciones del mismo Prúin, ya más en confianza, recordaron otras incontables andanzas de cuando era un pequeñín, durante varias de las visitas estacionales a las Grandes Festividades en la gran población de Órduq –la más populosa villa montañesa de la región-. Allí hizo mil y un travesuras: se salió del camino. Claro, para preocupar a su familia mientras atrapaba insectos. Comió a escondidas de las mesas en las ferias de las Festividades. Cambió de lugar panes por quesos. Soltó gallinas de los jaulones. Se reunió con los ancianos. Se hacía pasar por un aprendiz de guerrero o sabio de los astros errabundos y estrellas. Se escondió justo adentro de los baldaquines que portaban a los grandes ancestros homenajeados. Entró en casas buscando comida. Adoptó a cuantos animalejos pudo cargar. Subió sin permiso hasta la cima del 'Gran tronco de piedra': el torreón principal del país. Desde allí arengó a los feriantes y transeúntes. Intervenía como un histrión más en las bufonescas representaciones callejeras. Hacía amigos y amigas de todos los lares concurrentes. Invitó a los saltimbanquis a su aldea y los alojó en casa de su familia. Se paró a farfullar o cantar arriba de la grupa de algún caballo poderoso –con o sin su jinete encima-. Se hacía pasar por vagabundo para pedir comida y luego regalársela a otros niños o a animales enjaulados. Probó armas de guerreros, así como agujas de tejedoras. Y tantas otras hazañas y fechorías, que las reprimendas y castigos de su familia no lograban atenuar, conducir, ni abolir.

El buey, el niño y Úldano.

Luego vinieron los relatos de las travesuras hechas en la infancia por el futuro cofrade de Prúin: el pequeño becerro Dúrti, el astado crío negro como la tierra más fértil que puedas encontrar en el mundo. Que en nada le iba a la zaga al tremendo niño… sus tropelías eran ya insospechables:

-Salirse de su corral infinidad de veces y mamar sin límite hasta quedar tonto.

-Soltarse de las cuerdas y volverse a mamar a su madre.

-Meter la cabeza en alguna cuba y así andar retozando y berreando –incluso a veces chocando cuanto hubiera en su enceguecido paso-.

-Escaparse y entrar en los pastos cercados.

-Mover trabas y puertas para comer cereales del almacén en

pleno secado.

-Meterse a los saltos en los huertos de media aldea.

-Morrer, solo por correr, a los niños, hombres y mujeres para divertirse.

-Hacerse amigo de ardillas y búhos.

-Meterse en riachos a retozar como un pez.

-Topar a todos sin previo aviso.

-Creerse custodio de ancianas peatonas, y no permitir que nadie se les acerque a lo bruto.

-Comerse las flores de cuanto jardín pudiere.

-Sacarse el lazo con insospechada maestría cada vez que intentaban sujetarlo.

-Jugar con ranas y sapos como si fueran sus hermanos.

-Hacer cosas de cabra loca: subirse a cualquier lugar alto que pudiera, a veces se subía – aprovechando las alturas intermedias de cajones, toneles, etc. – hasta ¡los techos de una cabaña!

-Sostener los más estridentes debates con algún ganso o con la bandada entera. Siempre terminaban en empate.

-Asomarse por cualquier ventana, meter la trompa donde hubiere ricos aromas.

- Y un largo etcétera, tan largo como si se juntara toda la paciencia que cada uno de los aldeanos había tenido con ambos bribones...

Pero veamos qué tienen que ver las ranas, con un buey y las ancianas:

Unos veranos atrás, cuando Dúrti ya era más que un ternero, las lluvias venían siendo muy poco favorables en el país de las 'Primeras Montañas'. Las charcas y los riachos donde siempre iba a alocarse desde pequeño, estaban en las últimas. Y por eso hacía un tiempo que no iba. Ya no quería ir y oler a poca agua, sacudir su cabeza negando lo que olía y veía. Además, ni bien empezó a disminuir el agua, los de las tierras bajas se canalizaron cuanto pudieron para sus cultivos. El resto, bien, gracias. Quedaron en manos de Lódara.

Pero una mañana, Dúrti, amaneció distinto. Antes que del establo lo soltaran, entre calor y sequía ya estaba por demás de inquieto. Era el Dúrti alocado que cada tanto hacía alguna de las suyas. Por eso dudaron en soltarlo. Y mugía. Mugía fuerte. Mugía sin pausa.

Como sabía que no les gustaba escucharlo cantar tan lindo en las mañanas… Ganó.

De inmediato, y feliz retozando, se fue a las charcas y riachos. Pero no protesto como en las últimas semanas. Jugaba y se revolcaba ¡como cuando había agua! Una y otra vez. Pasado el rato. Olfatea y olfatea. Y empieza a agrandar su chifladura: escarba en el agua

fangosa de una charca, escarba en el barro seco de otra, cava en los bordes del aflacado riacho. Mete el morro y hace burbujear la poca agua barrosa que queda. Muge bajo esa lodosa agua. Y Muge mucho. El barro ya le llega hasta el lomo. Y sigue. Acá y allá. Algunas abuelas van a ver el espectáculo – una sequía prolongada no deja mucho que ver en un valle –. Pero al poco, dejan de reír por el alocado y juvenil buey. Algo intuyen.

Tras tanto terremoto fangoso, ranas y sapos salen por doquier.

Y el alocado Dúrti las empieza a arriar hacia las casas cercanas. Cual pastor arriando majada. Los bordes de Úldano empiezan a verse raros. Un batracio arreo, dos, tres. Primero todos ríen. Mete en una casa varias ranas y sapos – y fango también deja, por supuesto–, después otra, y así sigue: ranas y barro para todos. No queda charco y borde del flaco riacho por alocar y arriar.

Pronto, decenas de niños y niñas se suman. Hacía mucho que no reían tanto. Algunos comienzan a ayudarle: Prúin el primero. Hasta que padres o hermanos mayores se los llevan a todos chillando.

Los ancianos se reúnen en el camino. El más callado habló: – ¿Recuerdan? Ese cuento del tiempo los ancestros de mis abuelos. Tal vez fue en la lejana tierra de los ancestros sureños, o fue aquí. Cada varias generaciones, algún bisonte o buey, enloquece tanto que trae la lluvia...

Una anciana, la tía abuela de Prúin, trajo una de las pocas manzanas que quedaban. Y se la dio a Dúrti. Comió y saboreó. También fue 'comidilla': En unos momentos ya media aldea sabía de la manzana. No se hicieron esperar los desagradecidos, los ansiosos, los ávidos. Su voz cantante fue el esposo de la prima del glotón 'Señor de las Nueces'. Gente de tierras bajas y aguas abundantes – cuando las hay–. Éste y un puñado de hombres fueron a increpar a los ancianos: – ¿¡Manzanas a un buey y mis hijos comen a medias!? ¿¡Al buey que nos mete ranas y sapos!?

El arriero de batracios escuchó ese tono altanero. No tan lejos: En unos veloces trancos estuvo en entre los ancianos y los hombres. Sacudía la cabeza, como prometiendo usarla. Varios dieron un paso atrás, y entre insultos y gestos, se dispersaron. Mientras le gritaban: – ¡Protector de ancianas! ¡Gran Guardián de abuelitos!

Otros menos mordaces, decían por lo bajo que la sequía había asado la cabeza del buey. Que faltaba asar el resto. Algunos prometían que la próxima manzana iba a ser Dúrti.

Las desbandadas ranas y sapos, también empiezan a dedicarle respetuosos y repetitivos insultos. Y el croar crece y crece. Crece tanto que parece que ya Xáchel (Gran Espíritu del Cielo) las escucha. No importa, él las sigue arriando, buscando, metiendo en casas y jardines.

Hasta que, al atardecer, las nubes que tantas veces pasaron

mezquinas, ahora aparecen y se hacen eco de las ranas y sapos. Y de su tono también: llueve primero con mansa perseverancia del juvenil buey, luego diluvia con el mismo enojo de las ranas y los sapos. Los avivados de las tierras bajas ya podrán cosechar: pero renacuajos.

El anciano de pocas palabras, volvió a hablar: –¿Qué tendrán que ver las verdes ranas, con un buey negro como la tierra fértil? No lo sé, pero si se alían, los mezquinos pierden almacenes y los comunes comen lindo. Lódara es eso. Por siempre.

¿¡Qué aldea podría soportar a estos dos inquietos crecieran y maduraran…? ¿Cuántas lunas se necesitarían para contar y cantar todas las fechorías que con el tiempo empezaron a hacer juntos? ¿¡Cuántas!?

Esa noche, los enviados a la Montaña del Hierro se durmieron, entre recuerdos de travesuras y enseñanzas, en la cálida cabaña de Dárda. Mucho de ello fue nombrado en el fogón al alba, ¡y varias veces se perdían en la enumeración de tantas tropelías! Con todo listo, más el ánimo y el estómago saciados, iniciaron su viaje por hierro.
******

Cuando sendos inquietos fueron castigados a cuidarse el uno al otro. Cuando su poderosa amistad – y muy increíble, por cierto – se fue gestando con días y meses de juegos, paseos y unas cuantas travesuras más. Cuando la aldea y sus alrededores podían llamarse en verdad 'El Bosque Sereno'. Cuando Prúin y Dúrti eran un dúo bien crecido –un onceañero ingenioso y un poderoso buey joven –. Cuando ellos y otros aldeanos fueron a la Montaña del Norte por hierro para el herrero…

Dúrti comenzó a dar muestras de un cambio de carácter.

Ya desde la partida.

Prúin no lo conocía así, ni nadie. No era hostil, ni un miedo. Mugía más de lo normal, estaba raro e inquieto. Era ya un animal grande. Algunos bromearon que era porque sabía que iba a cargar mucho. Pero Prúin, bien sabía que el trabajo duro no lo ponía inquieto. Otros dijeron que tal vez había alguna fiera cerca. Aunque los sabedores de caza y trampeo no percibían nada peligroso cerca. Aún si hubiera sido eso, Prúin sabía que no le temía al combate.

Entonces, luego de escucharlo mugir seguido en el camino. Mugir y actuar raro, mientras esperaban la carga. Entonces, mientras el jovencillo dormía, soñó y entendió. Soñó que ese breve viaje seguía, largo, y junto con Dúrti, solos. Prúin sintió. Prúin entendió. Y también pasó a estar inquieto. Los demás, sabían de la importancia de los sueños, pero… Acostumbrados a sus tropelías y tretas, solo atinaron a calmarlos. En breve ya estarían en casa y Dúrti volvería a estar

tranquilo. No había que preocuparse más que por la carga.

Cuando recorrían los dos días de retorno, pesadamente cargados, faltando menos de un día para estar contentos en casa… Lódara cambió para Prúin y Dúrti.

Desde lejos vieron la siniestra columna de humos negros.

Dárda exclamó: —¡Allá! ¡Vean! ¡Hay fuego! ¡Allá! ¡Es nuestra aldea!

Prúin respondió: —¡O cerca!

Árdun rebobló: —¡Es Úldano!

Túnan lanzó: —¡Por Lódara, es nuestra aldea!

Qútral dudó: —¡No exageren, puede ser el Bosque Sereno!

Qáldan prorrumpió: —¡Es Úldano!

Entre mugidos de Dúrti, Prúin preguntó: —¡¿Qué hacemos?!

Sin demora Túnan gritó: —¡Dejen todo y vamos rápido!

Dárda habló con crudo nerviosismo: —Escondamos rápido la carga y ¡a correr!

Áto gritaba una y otra vez: —¡Rápido! ¡Rápido!

Dejaron sus cargamentos ocultos. Aceleraron sus prisas. Su pensamiento era un incendio. Corrieron y corrieron. A medio día de fatigas, agitación y casi desfallecientes, llegaron.

No era su aldea.

Eran nubes de humareda. Su casa, sus casas, no eran tal. Eran cenizas. Brazas. Agónicos gemidos. Eran desgracia. Ruinas calientes. Sangre seca. La ruina de la bonanza. La sangre esparcida de sus padres. Escombros y cuerpos. De sus abuelos. De sus hermanos. De tíos y sobrinos. De primos y amigos. De vecinas y sus esposos e hijos. De sus animales. De sus ganados y cereales. De sus árboles protectores. De todo y todos.

Sólo cenizas humeantes quedaban. Sangre hedionda quedaba de su aldea, de su vida. Se acababa de convertir en pasado. Un olor que jamás se borra.

Correr y buscar sobrevivientes fue vano. Fue cruel. Fue decepción. Fue gritar y gritar, mugir y mugir hasta quebrar la voz. Luego quebrar las rodillas. Bajar el cuello. Sentir la lluvia que comenzó a caer. Fuerte. Tan fuerte, que Qútral exclamó con dolor desde sus entrañas: — ¡Es Xáchel ‘el Bondadoso’! (el Gran Espíritu del Cielo) ¡Desde sus palacios celestes, quiere borrar todo! Quiere hacer desaparecer este horror. ¡Quiere borrar esta saña contra toda vida!

Pudiendo volver a articular palabra, con ira y agónico dolor gritó Dárda: —¡Ni abuelas ni bebés estaban íntegros…! ¡Mis hijos! ¡Mis hijas! ¡Mi madre! ¡Mi abuela! —allí su voz se volvió a trasmutar en doliente rugido, cuando Qáldan la abrazó con fuerza.

Mientras veían como los demás resoplaban agitados sin cesar, caminando por acá, corriendo por allá…

¡Malditos! ¡Dúrti nos lo advirtió! —exclamó Áto con una rabia y dolor inabarcables.

¡Asesinos! —rugió Túnan sin poder decir más.

Con más frialdad que ánimo gritó Árdun: —¡Hay huellas de cascos grandes! ¡Hay pisadas raras, que se arrastran! ¡Son cazadores tratantes! ¡Muchos están vivos, no desesperemos! ¡Pidamos auxilio para salir a su rescate!

Las huellas de grandes cascos también se borraban con la fuerte lluvia, pero la impotencia indignante, la ira inimaginable que causaron no se borraban, se marcaban a fuego en los espíritus de Prúin y Dúrti… y los compañeros con quienes retornaron: Áto, Túnan, Árdun, Qútral, Qáldan y Dárda. El cerco sobre sus amados "Seis Países" comenzaba a cerrarse y la guerra los había alcanzado.

Juntar maderos, darles algún rito para honrar a tan deshonrados cuerpos, darles funeral, armar una gran pira sobre ese indeseado cementerio y hacer que el sagrado humo ayude a que los espíritus marchen a su nueva Casa, además: enviar a dos mensajeros a la Gran Guardiana Vocera Éqil para informar la tragedia, la masacre y el masivo secuestro. Ellas fueron la vigorosa Qútral y la recia Qáldan. Todo se hizo, pero la tristeza se fue ahondando, la serenidad retornó, mas era una serenidad oprimida, triste, desconsolada…

Túnan y Árdun prefirieron la muerte a soportar tan desoladores recuerdos…

Pero algo pasó con Prúin y Dúrti. Sus ánimos parecieron confundirse, quizás por desconcierto. La feroz angustia cegadora en Prúin. El silencio pesaba más que las Primeras Montañas. Mientras Prúin caminaba y caminaba, seguido por Dúrti, hasta llegar ahí… Cae el jovencillo de rodillas, junto a los escombros de su casa familiar. El hermano buey se ubicó a la par y lo miró con sus ojos, lo miró más profundo que el tiempo y las eras, entonces Prúin, con gran sorpresa escuchó:

Dúrti –su voz no era un mugido, parecía un rumor de tierra revuelta: —Vamos. Aquí ya no están los tuyo. Vamos hermano. Verás otros ríos. Otros montes. Llegado el tiempo, hallarás con quién compartir el hogar, con muchos hijos y nietos felices.

Sorprendido Prúin, no porque un buey le hable, sino por el momento, después de mil travesuras juntos, pensó un instante, y entendió. Así le respondió:

Prúin: —¿Irme? Sí… me iré. Pero no puedo llevarte. No quiero que sufras.

Dúrti: —Iré contigo. Somos familia.

Prúin: —Amado hermano, quédate y cuando vuelva con esa familia que haré, seremos felices y le contarás nuestras hazañas a mis hijos y nietos.

Dúrti: —No diré más.

Entonces decidió partir cuanto antes, en tanto que Dúrti no soportaba estar allí y se mostraba rebelde; pero el jovencito no podía llevarlo consigo. Prúin anhelaba con ardor marchar hacia la lejana aldea de Ëhingur (Fuerte Clan). Quería ofrecerse como aprendiz de guerrero para cuando volviera el astuto Tírdan de Ëhingur, el anterior Gran Guardián Vocero. Hacía tiempo ya que había partido a levantar alianzas protectoras y combatir en lejanas guerras. Todo eso quería Prúin, pese a las críticas y órdenes de Áto y Dárda.

Una noche clara, con el ojo blanco de Xáchel iluminando la anchurosa vastedad de Lódara, así como vigilando a demonios y espectros pavorosos, fue el momento propicio para que el rebelde jovencillo tome los caminos sin final.

Prúin lloró desconsolado al despedirse de su gran amigo Dúrti. Entre lágrimas de uno, lengüetazos y resoplidos, le dijo: —Hermano Dúrti, mi vida feliz fue coronada con tu amistad. Por eso no quiero llevarte a los peligros del camino y la guerra. Quédate con ellos y sé feliz en nuestras praderas y bosques. Vengaré a nuestra familia, ¡te lo juro! —y le dio un abrazo de esos que se dan cuando dos amigos se despiden para siempre, el buey respondió 'abrazándolo' con su bovino cuello como debe ser en tan grande amistad.

Acomodó su vestimenta, suspirando fuerte mientras se secaba las lágrimas que no dejaban de caer, dio el primer paso. No miró atrás.

Así, nuestro entristecido joven inquieto dejó su aldea, mejor dicho, los restos fétidos y barrosos de ella… Dejó a su gran y voluminoso amigo junto a las ruinas en reconstrucción de la Cabaña de Dárda. Al despertar ella sabría que era para cuidarlo, para que lo alimentara en las pasturas cercanas, y sirviera de ayuda para reconstruir sus casas y demás trabajos de reconstrucción.

El niño partió con más rencor que valor, marchando por bosques y llanos, ocultándose siempre, cazando pequeños animalejos, juntando frutos, evitando los lobos, robando miel a las salvajes colmenas, y tomando comidas de algunos desprevenidos almacenes de aldeas o parajes.

Tras varias semanas muy difíciles, marchando más como un duende o un animalejo huidizo que, como un aprendiz de guerrero, llegó a la última aldea antes del populoso caserío de Ëhingur. El hambre lo guio al gran almacén de un rico ganadero, de grandes barracas y corrales. Pero en plena faena fue sorprendido. Si esas vacas se hubieran dormido bien.

Ante los mugidos, pronto el alboroto de graznidos, relinchos, cacareos, balidos y gritos dejó a Prúin rodeado por el granjero y sus tres forzudos hijos… ¡Más sus tres embravecidos halcones! Los hombres alistaron los palos y empezó la golpiza. Los gritos de Prúin

acorralado y tratando de zafarse, ayudaron a resistir y esquivar golpes. Pero al rato cayó y ya sin escapatoria se acurrucó. Faltaban los palazos que lo estropearían, si sobrevivía…

Grande fue la sorpresa de los granjeros por el tremendo bramido y la embestida contra el portal del almacén, que lo abrió en dos en un instante, haciendo volar por el aire a dos de los hijos del granjero; pero peor fueron los gritos ante la carrera indetenible y bravía, a puros corcovos, que hizo el gran buey Dúrti. Arrojó a granjeros, palos, halcones y todo, contra las paredes del gran almacén. La bestia furiosa se paró junto a Prúin, lo saludo con un áspero lengüetazo en su cabeza. Con su enorme y poderosa testa lo ayudó a pararse, y a montar sobre su ancho lomo, ante los doloridos y sorprendidos granjeros.

El ganadero jefe, se reincorporó e hizo callar a sus halcones, mandó a sus hijos que bajaran los palos, se frotó las costillas, la rodilla, soltó una risa ronca y con cautela preguntó al niño quién era y qué prodigio era ese.

Prúin se presentó: —Mi nombre es Prúin y este es mi fiel amigo Dúrti.

Con calma el robusto granjero preguntó: —¿Salen a robar juntos? Esto no se ve todos los días. Tienes acento a primermontañés. ¡Están en mi Casa, en el país de 'Gran Valle'! ¿Qué haces tan lejos de tu casa, pibe?

Prúin: —¡No somos ladrones! Voy a la población de Ëhingur. Quiero ser un guerrero. Esperaré por el regreso del afamado Tírdan. Con él, podré vengar a mi familia y a mi aldea. Úldano fue quemada por los raptores. Y mi amigo Dúrti —dijo mientras el buey metió su cabeza bajo el brazo del joven— apareció de sorpresa. Con dolor lo dejé allá. Pero, es como mis travesuras infantiles, nunca pude controlarlo.

La esposa del granjero: –¿¡Este buey cruzó un país para encontrate!? –se llevó la mano al pecho–. Hay amistades, y después esta esto. Esto es otra cosa.

Una vez que Prúin informó al granjero del porqué de su viaje, de la destrucción de su aldea y su familia, el grueso señor se acercó con cuidado. Prometió al niño asilo. Y comida, hasta que el Gran Guardián regresara del Meridion de Lódara, para lo cual faltaba muy poco según lo pregonaba la inquebrantable Éqil; Vocera de los Grandes Guardianes. El rumor de grandes guerras ya no era un rumor y el astuto Tírdan, Laituú ('Gran Guardián') de los 'Seis Países de Ëhingur' retornaba a puro galope de sus aventuras, contra las nefastas garras de la lejana urbe llamada Ífrim.

Enterado de ello, Prúin accedió a la hospitalidad del robusto granjero y su familia. Los viajeros tuvieron comida y establo. Incluso

Prúin tuvo sus primeros entrenamientos con armas reales, ya no de madera, con 'el alto', el 'tretas' y el 'oso': los hijos del granjero. Éste avispado señor obviamente aprovechó la inagotable energía de sus huéspedes para muy variadas tareas en su granja y en la aldea. Entre esas faenas, así como aprovechó para entrenar en combate con los hijos de Qrópul, también aprendió el arte de la cetrería: junto con Dúrti tomaron a cargo un joven halcón para hacerlo su amigo y aliado volátil.

Tras varios meses, Prúin llegó a los doce veranos… y crecía y crecía… Increíblemente, un día al volver de la aldea, el granjero, reunió a su familia en el gran salón de su Cabaña. Por momentos se lo notaba extraño, al borde de algo, luego volvía a su carácter habitual. También hizo llamar a Prúin, que siempre iba junto a Dúrti, donde sea. Allí, luego de permitir al gran buey en su salón ¡y pese a las estridentes quejas de su esposa! El granjero comunicó las nuevas.

Cada vez más emocionado, como un hermano que recupera a su hermano caído, habló: —Familia, amigos: el astuto Tírdan… nuestro anterior Gran Vocero… ¡Está vivo! ¡El maldito está vivo! ¡Está vivo! –con alguna lágrima rodando por su rostro siguió gritando de alegría–. ¡Ya cruza las Primeras Montañas! ¡En unos días pasará por la aldea! ¡Hijos míos! ¡Bravos hijos míos! Estén alertas, con los 'caballos de fuerza' (percherones) listos y vuestras armas afiladas. ¡Mi hermano está vivo! ¡El hermano de todos está vivo y ya viene!

Mientras exclamaba su alegría todos intercambiaban abrazos y sonrisas; incluido Dúrti, por supuesto. Para mayores alegrías, también pidió que estuviera todo el ganado cerca y la familia limpia, en especial la pequeña hija. Como la noticia del esperado regreso de Tírdan había volado en varias aves mensajeras, ya estaba en camino al poblado otra visita especial. Venía una carreta con el Venerable Sabio de los Árboles y los Espíritus, el dos veces viejo, antiguo mentor de Tírdan. No todos los días se veía un sabio hechicero tan poderoso, ni se contaba con su mirada y bendición para cuantos hubiera en la comarca.

Luego tomó la mano de Prúin y lo armó con una gran daga de hierro de cuatro palmos de largo, con funda y cinturón de buen cuero y adornada con bronces… Por si fuera poco, le puso un fino anillo de plata y un collar de cobre con una cabeza de buey de bronce, que ya pendía sobre su jovencísimo pecho. Prúin abrazó al redondo granjero, mientras gritaba de alegría y agradecimiento. Era menor aún, pero ya estaba pertrechado como un guerrero novicio. Era su talento, su perseverancia, su rara suerte, era su amistad con Dúrti… y eran tiempos de guerra…

Al atardecer el festín fue grande y sin ausencias ni de comidas ni de comensales propios o vecinos. La guerra y la muerte los

separarían, nada mejor que honrar a los hijos que se marcharían pronto.

Prúin, Dúrti y el regreso de Tírdan

Dos soles después, un fuerte galope irrumpió sobre los trinos y cantares del alba: jinetes medios dormidos, medio heridos, medio pertrechados… pero hambrientos y alegres se arrimaban a la gran cabaña del granjero, del ganadero, del gran padre, mientras le gritaban:

Tírdan: —¡Arriba viejo!

Nág: —¡Deja de dormir y haraganear!

Con carcajadas, relinchos y torpes bromas sobre sus ronquidos hicieron alborotar la gran cabaña y la granja.

Tírdan: —¡Arriba holgazán! ¡Necesitamos alimentos para los corceles y nosotros, urgente!

Todos salieron: el primero fue el granjero, luego la esposa del granjero, sus tres hijos y una pequeña hijita de pocos años; además de los animales, claro.

—¡Están vivos! ¡Están vivos! ¡Volvieron! —fueron los animados gritos de alegría del feliz granjero y sus familiares.

Cruzaron, con emoción, alegres saludos, ácidas bromas, como si fueran unos hermanos que no se ven por unos años y retornan a la mutua sonrisa sin que haya pasado el tiempo.

Pronto el desayuno se armó en el patio de la gran cabaña y todos comieron y después se lavaron las heridas y volvieron a poner sus herbales curaciones. Mientras los hijos del granjero y Prúin atendieron los caballos de la veloz comitiva, a la vez que Dúrti olía con calma a los bravos corceles. Luego, todos se sentaron a descansar y a hablar de las peripecias pasadas, y de las lides por venir. Prúin, estaba más atento que nunca: al fin podía ver y escuchar al espero guerrero.

La pequeña de la familia se acercó a Tírdan sin permiso. Con un buen gesto del incansable viajero, se mostró la confianza de familia, y la niña, tímida, pronunció su sentir:

—No lo conozco, pero creo que usted… es todos nosotros. Porque siempre mi familia lo nombra con esperanza, humor y amistad: mi padre le dice ‘hermano’ ¿Tengo que decirle tío? Mis hermanos grandes también le dicen ‘hermano’. ¡Como sea! Tío, hermano: Quiero que su ganada vuelta a casa sea todo lo maravilloso que soñó y para eso le hice este regalo.

Diciendo eso sacó de su bolsita un ramito de flores y unos frutitos, y agregó: —Tenga Tío, estas frutitas son para que olvide la guerra y llegue dulce a su Tierra, y estas flores son para volver a hermosear su casa, hermano querido.

Astuto y marcial como siempre, pero sin perder su ternura, el conmovido Tírdan respiró con profundidad y al exhalar en una enorme y armoniosa sonrisa pagó el sorpresivo gesto de la pequeña, y dijo:

—Gracias, gracias… gracias niña, sobrina, hermana, toda mi vida fue de agradecer. Estos bendecidos regalos tuyos y de Lódara confirman mi acierto: fui hecho por mi Tierra, o sea por ustedes también, y pude volver gracias a ustedes también. Es usted, hermana, tía, sobrina –dijo con su típico humor–, una gran niña y por usted lucharemos hasta ganar o ganar –Aspiró profundo, a su mente vino su madre y su rostro se alegró con silenciosa calma–.

El robusto granjero intervino agradeciendo también: —Gracias compañero Tírdan, enalteces a nuestra hija, la educada de mi familia.

Era el momento: Tírdan dio la señal al Gran Guardián Túranqil, y este comenzó el relato desde la partida del astuto Tírdan hacia la vecina nación boscosa en el Este; tiempo atrás. Narró las travesías y peligros, las navegaciones y caminos, las artimañas y astucias, las persecuciones y batallas, los banquetes y alianzas, los amores y sacrificios, las escaramuzas y terrores, las marchas interminables y los cautiverios, las junglas de grandes naciones y reinos de más allá, las fugas y festines, las migraciones y asedios. Finalmente advirtió del recrudecimiento de una edad de grandes guerras, en el corazón de la Tierra Central donde anidaban los Seis Países de Ëhingur. Una nueva época de vilezas y crímenes sin nombre. De derrotas y conquistas, de resistencia y tenacidad, de muerte y desolación…

Con el avance de esas finales palabras, Prúin no pudo más que volver al recuerdo de la destrucción de su aldea… y una oscura tristeza lo invadió… Justo en ese momento un gran hocico se asomaba olfateando por arriba de la cabeza del retornado Tírdan y dándole un manso lengüetazo, para sorpresa general. Volvieron a la risa todos y cada uno: incluidos los graznidos, ya que a lomos de Dúrti también llegaba el joven halcón ‘Altocielo’. Prúin salió en un instante de la tristeza a la alegría, y fue –con astutas miradas de la esposa del granjero y sus hijos– empujado a presentar a su gran y leal amigo. Entonces contó sobre sus historias, de travesuras, su travesía solitaria hasta la noche del gran almacén donde ‘conoció’ a todos, incluidos sus palazos. Tírdan no pudo evitar el recuerdo de la cautividad de sus padres y familiares, cuando fue un juvenil, y dijo:

Tírdan agachó su cabeza para quedar a la altura de Prúin, apoyó un codo y una mano en cada rodilla, y dijo: —Prúin… El que hace la guerra a los glotones con avispas, ¿eh? –sonrió–. Veo que tu familia como la mía, cayeron bajo los ‘lobos con corona’ que vienen del sureste y el suroeste. Como vi en incontables familias, de muchos países y naciones… Por lo que hicieron con mi familia, siendo un

juvenil así –señalándolo a palmo abierto–, busqué dar vuelta esa afrenta, uniendo y aliando gentes y sueños. Frente a enemigos que solo destruyen, cortan familias y sueños, dividen amigos y dioses, saquean vidas y naciones enteras –suspiró un momento como quién recuerda la guerra y sus tragedias–. No estás solo hermano, somos millares de millares, de millares, por eso hicimos la Gran Federación y haremos lo que sea. Por eso estoy aquí. Para que nadie más tenga que perder a los suyos.

Al ver el dolor compartido, Prúin se animó a interrumpir y exclamó: —¡Yo ya tengo con qué hacer lo que hay que hacer!

Y tuvo su momento final de brillo, al mostrar las armas que con gran inteligencia y recio afecto el corpulento granjero le había dado. Tales hazañas y tropelías del infante y el buey, fueron un bálsamo de humor y hogar para esos trajinados guerreros y luchadoras que habían cruzado mil mundos en su rebelión para frenar el voraz avance de la lejanísima urbe 'Ífrim' y sus todopoderosos 'Auxiliadores Detentadores'.

Aun cuando los curtidos Guardianes ya de poco se sorprendían, en la alegría de esa mañana tomaron en buena estima al pequeño y su buey amigo. Y para aumento de sus reencuentros con la Vida en sus naciones, sintieron los anuncios de la llegada del ancianísimo sabio y mentor de Tírdan, a la granja: Voces a lo lejos, y estridentes gansos alborotados cerca. Él y sus aprendices habían dejado la carreta en el poblado y llegaban a lento tranco de mansa mula. A poco de ayudarle a bajar, ya Tírdan estaba frente a su añejo mentor.

Había combatido en las grandes batallas de la Era, había cruzado mundos, pero las emociones del reencuentro, le hacían palpitar y respirar como en galope, y mientras se daban un sentido abrazo, le dijo: –Viejo sauce querido–.

Luego vino el abrazo con otro de los viajeros recobrados: Nág. El coloso ni pudo hablar, con los ojos acuosos y la mandíbula apretada. Con mansedumbre, tras el abrazo, el Sabios de los Árboles, elevó una mano y tomó su hombro: le agradeció por demostrarle al mundo el valor de la Amistad: marchando por tres continentes junto con su discípulo.

Saludó a los demás trotamundos con paz y agradecimiento. Que estuvieran de vuelta ya era un triunfo inmenso. Sus 'Seis Países', y Lódara quedaban honrados.

Después pasaron a los saludos más comunes, con el resto de los que habían salido del país para adelantarse a su llegada; y con toda la familia.

Charlaron con afecto y serenidad, entre todos. Volver a verlos reunidos, era toda una venia de Lódara. Por supuesto, el ancianísimo mentor, con su voz de sereno viento entre los sauces viejos, se hizo

buen amigo de Prúin y Dúrti al instante.

El Sabio de los Árboles, sin apuro, hizo su trabajo pasando revista de saludes y espíritus en toda la granja. Pasó sus nudosas y lentas manos, por los árboles cercanos. Algo se susurraron. Había reseñas también ahí. Dejó sus bendiciones, y pronto pidió a Tírdan partir hacia Ëhingur.

Finalmente, el corpulento granjero, le confió sus huéspedes refugiados al retornado Gran Guardián Tírdan, que con extrañeza y simpatía llana los tomó bajo su cuidado. No era una deshonra, pero… ¿Un niño y un buey, para guerrear contra la todopoderosa y militarísima supremacía de la voraz Detentación de Ífrim?

Luego de las despedidas, en especial la de Prúin y su 'familia' de refugio – otra vez dejando atrás un hogar –, cuando salieron marchando los guerreros y Prúin con Dúrti se atrasaron un poco, siguiéndolos de lejos, Tírdan dijo, casi para sí mismo: –Ese crío va a llegar lejos. Espero no se pierda. Vigílenlo. Pero no lo apuren. Ni detengan. A veces, la furia es lo único que te mantiene vivo.

Su mentor no solo escuchó esas palabras, las sintió, las conocía. Miró a los dos juveniles amigos, marchando serenos bajo el resplandor de La Serenísima (el sol). Miró al guerrero trotamundos, su antiguo aprendiz. Y le devolvió unas palabras que a la vez fueron sentencia y visión: –Así es Tírdan. En el irradia lo que veía en ti. Y a la vez… veo lo que vendrá–. Dejó sentir por un momento los cascos tranqueando con calma, al igual que sus pensamientos: –¿Podrá Lódara encaminar dos hijos así la misma época? –.

Tírdan miró a su mentor y luego al cielo, rascó atrás de la oreja de su caballo, mientras el anciano apuró su mula. La pregunta quedó sin respuesta, como un puente extendido al tiempo de los relatos que estaban por venir. Moviéndose bajo la dorada luz, escuchando los cascos de los caballos y charlas de otros a lo lejos.

Así, tras mil andanzas y fatigas, es como será contada y cantada la memoria de aquellas épocas, entre paces y bonanzas, invasiones y guerras, oprobios y dominaciones, pero: ¿Cuánto sabían en aquellas aldeas sobre la poderosa Detentación? ¿O sobre los Auxiliadores Detentores de la lejanísima urbe, llamada Ífrim? ¿Cuál fue el designio que marcó al afamado y sencillo Tírdan y sus compañeros para hacer tan vasto periplo por más de medio mundo? ¿Por qué estaban ante la ruina del mundo, tal y como lo habían conocido sus ancestros? ¿Qué habían hecho en esos valles perdidos del mundo, para merecer tal época de devastación que ya había llegado a sus magníficos cerros, serenos prados y bosques fronterizos?

Si usted y los suyos quieren conocer cómo siguieron las aventuras de los Guardianes protectores, de los aliados, amigos y

amigas, de Prúin con el buey y el halcón, con la luz de Lódara, palabras y cantares nos harán retornar al tiempo cuando ‘el sagaz’ Tírdan fue -unos años atrás- casi como en un juego, puesto por todos los Grandes Guardianes, como Vocero de esa cofradía defensora de sus amados Seis Países ‘Práulim’, cuando todo era paz, benevolencia y bonanza… También podrá conocer cómo fue tejiendo nuevas alianzas, y cuando todos ellos tuvieron que responder a los desesperados pedidos de auxilio. Primero de cautivos naturales y luego de los lejanos pobladores de Ártaga. O cómo el nefando reino costeño de Sérngall tomaría venganza por las fugas de cautivos y el brevísimo asedio causado por la naciente Gran federación; si quiere conocer todo eso y algunas sorpresas, no dude en descansar y prepararse para volver a Lódara por otra noche de entrelazadas palabras y sencillos cantares.

Segunda Luna

Allí en esa tierra, entretejida de valles y montes, de forestas y praderas, de cumbres y colinas, de penínsulas y bahías, de nieves y estepas, de lagos y desfiladeros, de selvas y desiertos, de cabañas y aldeas, de fortalezas y ciudades, de cenagales y océanos, de mares y arroyos, de mesetas y roquedales, de manantiales y ríos, de caminos y cavernas.

Allí en Lódara…

Juventud de Tírdan y nuevas alianzas

El sol se cernía ya sobre su lecho, en lo infinito del lejano y tempestuoso Mar Grande (océano), esparciendo entre nubes y cielos su infinita gama de colores al Ocaso.

Este candor vespertino en la playa, acariciaba la planicie del vecino país occidental: 'Árpar' y sus pastos, pajonales y estepas; siendo en ellas posible divisar desde enormes distancias a caminantes o jinetes que por esas tierras pasasen.

Era este un país extranjero y monótono. La vista podía hartarse grandemente de contemplar la inalcanzable línea del horizonte y pese a ello pasaban muchos días antes de llegar desde la costa del Mar Grande a las 'Montañas del Oeste' (así llamaban al país más occidental de los 'Seis Países'). Y a la inversa, parecía ser mayor el tedio que producía no ver el mar hasta estar muy cerca de él.

Más detestable se hacía la estadía en este extranjero país ya que sus ecuestres habitantes nunca estaban donde sería mejor, como en riberas, cañadas, o manantiales; si no que andaban en campamentos móviles, lo cual tornaba más solitarias las travesías por este desdichado país.

Era muy difícil toparse con sus carperíos o con algún grupo de jinetes en los prados, los cuales siempre huían, incluso cuando eran un tropel.

Este pueblo que parecía tan movedizo como unido, en verdad estaba fragmentado; había un jefe principal llamado Hodránor y media docena de jefes que poco le obedecían, entre ellos: "la Caza Potros", "el Terrible". Y los que acataban órdenes sin peros como Hóndan "el Hábil" y su unión de clanes. Parecían tan unidos, tal vez porque muy poco se sabía de estos hábiles jinetes.

Quizás por ello, Tírdan de Ëhingur –uno de los nuevos 'Grandes

Guardianes' electos en los cercanos "Seis Países", la consolidada unión de seis pequeños territorios linderos–, se esforzó en juramentar una alianza con el más confiable de estos extraños vecinos del Poniente.

La alianza fue jurada con el diestro Hóndan, que lideraba una pequeña pero habilísima facción de los jinetes arparos. Los pueblos de los 'Seis Países de Ëhingur' vivían tranquilamente y con el fin de mantener esas bonanzas, dada su ya muy antigua mancomunidad, era mejor tener más aliados o federados cercanos: más sosiego y más intercambios o trueques podrían fomentarse así. Un mutuo beneficio permitiría conseguir de modo más favorable, los productos del mar y las costas para los habitantes de los "Seis Países", así como los bienes de montañas y valles para los esteparios árparos.

Varios veranos atrás se habían reunido el Vocero protector Tírdan, acompañado por los recios, y las bravas, treinta y seis 'Grandes Guardianes' de los Seis Países de Ëhingur, entre ellos avanzaban:

El veterano Óldran de Qámtu,
el coloso Nág (Náq) de Síwoqnal,
la astuta veterana Máram de Dígor,
la incansable Éqil de Ótadul,
el valiente Tínlin de Agalría,
el jinete de bisontes Atanrátol de Lúrratul,

Junto a ellos marchaba el poderoso Tómram, Gran jefe de la nación de Úlsax, el país boscoso de monjes guerreros. Este joven 'Sabio de los Árboles y Espíritus', era uno de los 'Fíndelgan'. Muy necesarios para un pacto entre naciones, eran estos selectos 'amigos de los espíritus'. Estaban formados como: magos, médicos, sacerdotes, jueces, memoristas, ingenieros y grandes líricos. Él haría los ritos, ceremonias, brebajes y palabras que ponen a los ancestros, espíritus y dioses por testigos de la alianza y a las armas de cada parte como garantes.

Con él, marchaba el venerabilísimo 'Fíndelgan' Ínut de Lártun –en el país llamado "Las Grandes Colinas Verdes" que era uno de los Seis Países de Ëhingur; el del centro al Norte–. Este anciano era otro proverbial Sabio de los Árboles y de Lódara, amigo de los espíritus, astros, ancestros y dioses. Eran dos Fíndelgan de gran sencillez y magno poder, uno muy joven y el otro ya varias veces viejo.

Esta formidable hueste, Fíndelgan incluidos, fue con la compañía de los venerables Qúpu 'el plateado' de Órduq, Tráiw 'el memorioso' de Wángal, Amagúl 'la audaz' de Núlingal y algunos más, que eran parte de las Consejeras y Consejeros de los Seis Países de Ëhingur.

Por su lado el habilísimo jefe Hóndan traía sus treinta jinetes y

el estandarte del jefe principal Hódranor, lo que demostraba la aprobación de esta alianza por el gran jefe de los árparos.

A poco de marchar en tierra ajena, el sagaz Tírdan le señaló al Fídelgan Tómram, así como a los que estaban cerca:

Tírdan, con ese tono, tan de él, que hacía sentir a cada interlocutor que era el único importante, dijo: —Hermanos, amigos, no venimos a pedir, venimos a ofrecer. Fraternidad. Alianza. Palabra. Hablemos con espíritu y prudencia: forjemos mutuos lazos. Como redes, redes que refuercen la permanencia de la bonanza en la Tierra Central; donde moran nuestros Seis Países, tu espléndido país y tantas otras naciones. Lo demás, ya lo hablaremos con el tiempo.

Tómram: —Clara es tu palabra, bien has entendido nuestros diálogos de antaño —respondió el Fíndelgan Tómram-.

Tírdan: —¡Sin por eso dejar de disfrutar buenas justas y mejores libaciones! —agregó Tírdan dejando el tono solemne y despertando las risas entre los jinetes cercanos-.

Éqil, que ya había empezado a familiarizarse con los árparos, soltó una risa clara: —¡Ya veremos qué tal galopan estos antiguos vecinos! Y si no galopan bien, por lo menos nos reiremos en el intento. —Añadió la sonriente guerrera Éqil.

Tírdan entonces exclamó: —¡Avancemos con amistad y coraje!

La arenga encendió a la tropa y todos respondieron con vítores y gran ánimo.

Ya parlamentando, Hóndan y algunos de los suyos, examinaron a los enviados de Práulim (‘Seis Naciones’, la Confederación de los Seis Países), con la misma atención que ponía al conseguir un caballo: –Alianza, bueno. Y qué ganamos nosotros. Cuando en sus montañas nieva mucho, acá muere el ganado. ¿En sus valles queda pasto?

Tírdan no responde, todos lo miran. Dejó la pregunta campear el aire hasta que muchos se inquietaron, y dijo: –Pastos, sí. Podemos abrir nuestros graneros también. Pero cuando vengan los raptores del Sur ¿ustedes tienen caballos? –se encojió de hombros–. Es una alianza, ¿no? Dar y recibir.

Así, en una cercana llanura, a la vista de los montes y serranías del País de ‘Montañas del Oeste’, descendiendo por las riveras del Río del Bisonte del Poniente. En tierra árpara fue hecha, y celebrada la alianza federada: Saludos, intercambio de regalos, pactos de ‘Grandes Trueques Estacionales’, derechos de paso, pactos para justas y torneos anuales, deberes de Hospitalidad tanto como de Refugio. También obligaciones mutuas de ayuda en guerra –lo que nadie deseaba-, y saludos otra vez, juramentos, ceremonias y ritos, brebajes y… ¡Festín!

Durante el banquete, la longeva Amagúl, Consejera del país de Jálratuú (“Las Grandes Praderas”, el único de los ‘Seis Países’ que era puramente llano), anciana jineta que vio nacer y morir más banquetes

que nadie, se apartó con el venerable Fíndelgan Ínut de Lártun y le susurró: —Míralos. Se piensan que una alianza se forja con palabras, y no con noches de vino, carreras de caballos, juegos y trabajos. De entre estos veremos quienes tejen mejor la paz y hacen crecer toda Tierra. A esos los acompañaremos, instruiremos, en los tiempos venideros; si es que la indeseable infestación de la Detentación llega al corazón de nuestra Tierra Central...

Ínut, más viejo que las piedras de un torreón, sonrió sin mucho preocuparse, y le dijo: —Disfruta, matriarca. Ni por las señales de los astros ni por las novedades del Norte o el Oriente, habrá malas épocas en tiempos cercanos. Y si erran, ya tendremos tiempo para quejarnos. Ahora a beber.

Con gesto de despreocupación, partió la anciana Consejera Amagúl a buscar espirituosas bebidas para brindar por tales buenos augurios del venerabilísimo Fíndelgan Ínut.

Setenta guerreros y guerreras, jóvenes y viejos, algunos ayudantes juveniles y los dos poderosos Fíndelgan… Comiendo y bebiendo, compitiendo en lides tan sagaces como otras tan brutales, carreras de caballos muy estridentes, carreras de bebida... Desafíos de cánticos y recitaciones, otras demostraciones de destrezas particulares, y cuando el sol empezó a bajar: ¡Cacería!

Así al anochecer se estaban asando jabalíes, ciervos, una docena de aves, venados, conejos, un torillo, otros pequeños y grandes animales, y además dos caballos, cazados por el habilísimo Hóndan. Junto a las fogatas se podían ver varias cabezas de lobos y zorros, cazados y decapitados. Luego, otra vez beber y comer, compartir y competir, recitar y cantar… Así, al calor del fuego y las sacras leyendas recitadas por los dos Fíndelgan, se fraguaba el compañerismo de tamaña hueste.

Unos días más de variados parlamentos, carreras de habilísimos jinetes y torneos de fuerzas, cacerías, cánticos, ritos de unidad, y ya quedando unas dos lunas (dos semanas) atrás el Solsticio de Verano que los había reunido: los contentos treinta y seis Grandes Guardianes de los Seis Países de Ëhingur, partieron hacia sus terruños. Ansiaban llegar a tiempo a las ‘Festividades del Agua’ con sus purificaciones, y a las más profanas ‘Fiestas de las Flores’... Un gran tiempo para dedicarse a sus íntimas compañías ¡o para conseguir pareja!

A poco de subir por las ‘Montañas del Oeste’, Tírdan se atrasó esperando el final de la equestre marcha, donde venía Ínut y Tómram. Miró hacia las planicies de Árpar, se acercó a ambos Fíndelgan. Respidó hondo, mientras rascaba leve la crin de su caballo y dijo: –Con este nuevo aliado formamos una gran federación, casi de costa a costa en la Tierra Central. Si sale bien, tenemos espaldas cubiertas. Si es lo contrario… Tendré que cargar con las consecuencias–.

Ínut y Tómram se miraron, el joven le cedió la respuesta al veterano: – Por eso los Fíndelgan llevamos cien generaciones sin un error… O el mismo tiempo, acertando, así como errando y bregando para que las consecuencias sean nuevas virtudes.

Tómram: –Pase lo que pase, somos hermanos Tírdan. No estarás solo. Nunca lo estás–.

Ambos le dieron una palmada en cada hombro, y los tres continuaron cabalgando tranquilos. Luego, la gran tropa se ramificó en varias partidas que marchaban felices hacia sus comarcas:

Los unos hacia el Norte, al hermano país de "Las Altas Montañas" (Qumtúd), los otros hacia el Sur buscando sus lugares en ese mismo país de "Montañas del Oeste" (Torotúd) que atravesaban, algunos seguían en dirección hacia el Sureste para dar con sus aldeas en el país de "Las Primeras Montañas". Otros enfilaban hacia el Noreste retornando a su 'Anillo de piedra' (población fortificada) en el país de "Las Grandes Colinas Verdes". De esos algunos debían extender su marcha más hacia el Naciente (el Este), a fin de alcanzar sus poblados en el país de "Las Grandes Planicies". Los restantes marchaban a 'Gran Valle', el país donde estaba Ëhingur.

Tales eran los Seis Países que conformaban la hermandad de Ëhingur, esa equilibrada unión Seis Naciones, esa federación de Seis Tierras, Seis Pueblos: Túdunor, Lantuú, Qumtúd, Milotuú, Torotúd y Jálratuú.

Una cargada tropa marchaba desde las Montañas del Poniente, directo hacia el Naciente, siguiendo el Río del Bisonte Oriental, que confluye en el caudaloso 'Gran Río del Valle', y luego siguiendo las riveras mansas de este poderoso río cabalgaban hacia el país de "Gran Valle" – Tierra donde se hallaba entre tantas otras, la gran población de Ëhingur, donde arraigaba el Clan de Tírdan–.

Cada día se veía un bote o también barcazas que flotaban río abajo con familias que partían a las visitas de verano, o grupo de juveniles que buscaban visitar otras aldeas y caseríos para las Fiestas de las Flores. La vida bullía en la Tierra Central tras largos años de paz y abundancia.

Desde una barcaza a la otra, Tírdan le dijo a Éqil de Ótadul: —El Verano ha despertado muchos bríos y pasiones. Los jóvenes buscan sus primeros amores… ¡O que buscan más amores y amoríos en aldeas, prados y bosques!

Entre las risas de ambas tripulaciones, Éqil, que tenía ya un par de días casi sin dormir, le respondió: —¡Por el bien de Lódara y nuestras Seis Tierras! –gritó y luego en voz baja musitó– Y por dormir una noche entera, que sería divino.

Los Grandes Guardianes de esa comitiva y el gran Tómram sonreían al ver pasar esas barcazas y botes, llenas de jóvenes

alborozados, de muchachas ruborizadas y muchachos sonrojados.

Tráiw, el viejo Consejero, les gritaba desde la barcaza con voz que quería ser severa, pero le salía cascarrabias: —¡A ver jovenzuelos, que las flores hay que cuidarlas, no pisarlas! ¡Más vale que cuiden de sus "Flores"! –y al instante, bajito, a los suyos– Pero déjenlos, que de eso se trata.

Ahí nomás, les gritaba sin menos determinación la venerable Consejera Upuráti, que crió una docena de hijos, vaya a saber cuántos nietos, y sabía de qué iban esas fiestas: —¡Y más vale que hagan fulgurar sus "Flores"! ¡Que después viene el invierno y nada calienta más que un amorío de verano!

Así desencadenaban crecidas risas en los grandes botes de los Guardianes, como también toda clase de gestos de galanteo y arrumacos en las barcazas de los y las juveniles.

Máram, observó las barcazas con una sonrisa que solo las mujeres muy sabias pueden tener: —Miradlos, tan jóvenes, tan tontos, tan llenos de vida. De seguro esas inocentes barcazas nos esparcirán nuevas generaciones de bebés y poblaciones, nuevos Guardianes de estos espléndidos Seis Países que nos han criado, cuando seamos ya ancestros… – justamente habló con preclaras palabras la tenaz guerrera y matriarca Máram de los Dígor–. Todos asintieron con alegría.

¡Devuelvan sano y salvo ese bote! Fue el certero grito del batallador Írval de Órfir, que había sido joven no hacía mucho: había visto que una de las barcazas llevaba juveniles de su gran población 'Órfir' y esos jóvenes no eran los usuarios acostumbrados; su gesto con la mano en alto quiso ser severo, pero: –¡O tendré que hablar con sus padres! – bajó el tono y habló para los compañeros de barca. – Que se deben acordar cuando yo también… Bueno. Eso no es tema ahora.

Entre las risas cercanas, escuchó: –¡Fue su hermano quien nos la prestó, con gran generosidad… y advertencias! –Respondió una voz anónima desde el tumulto del gran bote.

Írval: —¡Como sea! ¡Devolverán sano y salvo ese bote al final de las festividades! -Volvió a insistir el batallador Írval, asumiendo con risa cómplice la travesura juvenil de los embarcados-.

Pero cuando las barcazas que se cruzaban ya no eran de alborozada juventud de camino a festivales de flores y aguas, eran barcazas de trocadores o familias en viaje de visitas: con raudas señas los llamaban para trocarles algunas vituallas y abastos, como también novedades y previsiones.

Era un tranquilo retorno de unas tres lunas (tres semanas), unas veinte noches desde la gran reunión en Árpar hasta la llegada a la gran aldea de Ëhingur en el corazón del país de 'Gran Valle'… mientras los guerreros y luchadoras debían mantenerse con buenas

energías; por tanto, toda oportunidad de aprovisionarse de abastos y noticias, era bien aprovechada. Más arduo aún en el caso del gran Fíndelgan Tómram, que seguiría camino río abajo por una lunación (un mes) más, hasta alcanzar sus serenos poblados en las forestas de Úlsax.

Claro está que como las ancestrales buenas costumbres de la hospitalidad mandan, los bravos Grandes Guardianes y Fíndelgan, disfrutaron de buenos banquetes, grandes comidas y libaciones en cada poblado ribereño. Además, eran pausa obligada para anoticiar a todos los que se acercaran, además de los consejos de voceros y voceras de cada aldea, caserío o gran poblado. En el grupo que marchaba hacia la aldea de Ëhingur, crecidos agasajos tuvieron en las grandes aldeas de Lúrratul, Ótadul, Órfir, Agalría, Qútumar y finalmente en la propia gran población de Ëhingur.

Todos compartían algo, desde los anfitriones hasta los agasajados, y también era siempre excusa para observar el estado de las poblaciones, sus bondades, sus dificultades y esperanzas. Siempre era buen momento para pasar noticias y encomiendas de otras aldeas: desde llevar una carta o un amuleto hasta ¡una tropilla! Y a veces, también se daban a las competencias de bebidas, canciones e historias… No era sencillo viajar por ríos en tierras amigas, aunque sí muy gratificante y alegre.

Ya llegados a la gran aldea de Ëhingur, Tírdan y Tómram se dieron a las largas charlas y los aprendizajes de los conocimientos más altos y profundos que podía compartir. Era Tómram depositario y actuante, de arcaicos saberes de otros Fíndelgan anteriores, síntesis de hechiceros, astrónomos, memoristas, líricos, sacerdotes, ingenieros, alquimistas, sabios de los superiores árboles, los insondables pantanos y los etéreos astros. Saberes que el gran Fíndelgan compartía con ese aldeano devenido en Vocero de los Grandes Guardianes. Mientras éste le proveía de sus artes guerreras, pastoriles y los saberes de sus pueblos, viajes y faenas de la dulce vida pueblerina. Uno de esos fue el largo viaje al Norte, a las níveas tierras blancas de Jítramal, y más allá hasta las polares tundras de Jóyyog, donde el afamado Fíndelgan Ganwájda lo salvó de ser comido hasta sus entrañas por un espíritu o genio de hielo. O sus anteriores caravanas hacia las montañas de la Tierra Central, siempre en compañía de sus mentores y familias. Después de unas lunas, el gran Tómram (o ‘Tómri’), siguió su viaje a sus bosques hacia el Este, a su querida Úlsax.

De poco serviría contar aquí las peripecias que debió pasar ‘Tomri’ en la barcaza que Tírdan y el Consejo de Ëhingur le proveyeron. Igualmente sería oneroso enumerar los servicios que, como Fíndelgan, prestó a lo largo de su gran viaje cruzando por el medio, del Poniente al Naciente, a los Seis Países de Ëhingur. A

cuántos vivientes, aldeanos, animales o árboles salvó con sus ciencias y saberes, de cuántos aprendió algo, sobre un alga o un pez; a cuántos ancestros y espíritus aplacó con sus ritos y conjuros. Tómri, años después, cuando le indagaban por ese viaje, se encogía de hombros: –Hice curaciones, pesqué. Más allá de eso, viento y correntada. Pero los indudables sabios fueron los que me soportaron las consultas día y noche, muelle tras muelle.

A cuántos ayudo, y a cuántos ayudaría con lo que aprendió…

¿Quién sabrá?

Y no es que los Seis Países no tuvieran sus Fíndelgan… Allí moraba la venerable Ánmis de Árqal, que era de las 'Primeras Montañas' y servía en las Qumtúd ('Altas Montañas'), alguna vez también en el Sur del reino de Élut.

El ancianísimo Ínut de Lártun, en las 'Grandes Colinas Verdes'. A veces ayudaba en los países hermanos, o hasta Élut también.

La veterana Aniqúlan de Órduq, servía en las 'Primeras Montañas', y a veces en el Oeste de Úlsax, el Norte de Ítunqraf o el monacal reino de Ónidoll.

La venerable Ímiltan de Uldanárva, que vivía en las 'Primeras Montañas', pero servía en las Jálratuú, e incluso a veces en las lindes de Úlsax.

El dos veces viejo Un-Étwasil, valía en 'Gran Valle', y cada tanto en el Norte de Ítunqraf.

Y finalmente, el longevo veterano Rátolsar: servía en las 'Montañas del Poniente', y el Oeste de Ítunqraf.

Pero no siempre estaban en cuantos lugares los necesitaban y al tiempo que los demandaban. Esto debido a las distancias y en algunos casos a su muy elevaba edad. Por lo tanto, siempre era bienvenido y necesitado un inteligente curandero cirujano, un lúcido inventor, un sabio juez, un poderoso sacerdote, un profundo narrador, un preclaro astrónomo, un egregio consejero. Y "Tómri" como todo Fíndelgan era todo eso y más.

Pero volvamos a la gran aldea de Ëhingur, donde prontos los ritos de purificación hicieron sus procedimientos y juegos, pasando sus grandes tropillas, rebaños, manadas y majadas por el espíritu del Gran Río del Valle; y haciendo cuantas abluciones y depuraciones fueron posibles: en especial las que oficiaban los Fíndelgan, con las armas de los guerreros y luchadoras que pasaban su purificación anual de las vidas que segaron, o del bendito sueño que las embargaba en tiempos de paz –solo haciendo su trabajo de mostrar las fuerzas y poderíos de sus guerreros–. Con grandes felicidades tomaban estas fiestas de aguas los niños y niñas, que concienzudamente se dedicaban a bautizar y purificar, profana y alegremente, a cuanto niño o adulto se distrajera.

Las Fiestas de Flores continuaban. Pesadas e inquebrantables

cadenas, forjadas con pétalos y ramitas, apresaban en pura felicidad y jugueteos a nóveles parejas. Los prados y los bosques los llamaban sin piedad ni pudor. Y los presos de tantos amoríos se resistían, pero, más temprano que tarde, terminaban presa de sus pasiones en forestas y praderas.

La vida bullía en los Seis Países, así como en la populosa población de Ëhingur. Allí, en esos retornos, fogón mediante, se dio un curioso diálogo promovido por Amagúl hacia Tómram:

Amagúl, más añosa que los eméritos árboles del valle, sonrió con picardía: – Y tú, muchacho sabio, ¿viste cómo se mezclan las cosas? Has visto como los grandes parlamentos profanos se entrelazaban con las estridentes carreras de caballos, a solo jinete o con carros, más las muy divertidas carreras en toda otra especie que no sea de montar… carrerillas tronantes a lomos de bueyes y toritos, disparatadas competencias a lomos de carneros, y las desopilantes carreras de 'carretillas' entre parejas. Los viejos discutiendo alianzas, los jóvenes echando carreras como si no hubiera un mañana. Así ha sido siempre. Así será.

Tómram: – Ciertamente – respondió con respeto el joven Fíndelgan. Pero sin querer se inició un profundo diálogo donde Amagúl no dejaba de contarle al detalle como fue la vida en esas regiones durante generaciones. Aún cuando Tómram intentaba hacerle notar que le estaba refrescando todo cuanto lo había criado, Amagúl continuaba. Intuyendo, el Fíndelgan escuchó con respeto y curiosidad ese repaso sobre como era vivir felices en sus países. La anciana, hasta le recordó la vieja anécdota de las hierbas y las ovejas:

Amagúl: –Empiezan las pasturas a llamar a sus comensales… y como siempre alguna hierba, es más despierta que una oveja o una cabra… Ha sucedido, según cuentan algunos antiguos cazadores y pastores montañeses, que estas –las ovejas y las cabras– han jurado comerlas a todas –las hierbas–, por los engaños y vergüenzas en que las han hecho caer. Esto sucedió desde tiempos arcaicos cuando los vivientes: árboles, hierbas, aves y bestias aún elegían hablar con los humanos. Aconteció esto con la treta de decirles que siguieran su camino que había hierbas más gustosas en los prados siguientes… Al llegar a estos, otras curtidas hierbas les volvían a embaucar diciéndoles que en prados más lejanos había hierbas muy sabrosas en nada comparables con su amargura… Y las ovejas siguieron en su bobería hasta llegar a lamer los oscos líquenes de las piedras montañosas… Recién allí, con la ayuda de la sabiduría de estos ancestros vivientes de las hierbas –los musgos y líquenes de las rocas– lograron darse cuenta del ardid de las hierbas.

Es por eso que han jurado comérselas a todas.

Tómram, riendo: – ¡Pobres las buenas ovejas! Pero por qué…

Amagúl, lo interrumpió y continuó con su memoria del vivir. Hasta que finalmente, en una pausa, el joven pudo tomar las manos de la anciana entre sus manos, y preguntar con confianza de nieto afectuoso.

Tómram: –Atesoraré por siempre tus palabras madre y maestra. ¿Pero por qué tanto ánimo en recordarme todo cuando nos forjó, y nos hace, no sin trabajos, felices? ¿Temes que el viaje a tus ancestros esté cerca?

Amagúl le respondió con alegre afecto: – ¡Nadie teme eso! Además, ese 'viaje' solo es otra forma de seguir aquí, pero de otra manera, seguir siendo parte. ¡Si tan solo supiera porque hice esto! –Luego cambió su tono a un confuso desasosiego–. Tal vez temo que 'aquí', Práulim, Lódara, deje de ser 'aquí' tal y como lo conocimos por generaciones y generaciones. Y sé, que, si eso sucede, fiel amigo de estas naciones, tu parte y las de los Fídelgan, será como la raíz ante el huracán.

Tómram: – Gracias por tenernos en tan alta estima, madre y maestra. Si eso sucede, intentaré estar a la altura de los acontecimientos –dijo eso y para despreocuparla, volvieron a hablar de ovejas, artificios y festividades–.

Así pasadas las estaciones, así navegada la dulce vida en el mar de las familias y aldeas, sucedió que mientras el tiempo cálido avanzaba, hacia el tiempo caluroso, dos lunas antes del festival de las procesiones de antorchas, la alianza juramentada con los bravos jinetes de Árpar tuvo su primera prueba.

¿Y quién era ese Tírdan de Ëhingur que con sagacidad y diplomacia había guiado a los Seis Países a aliarse con esa nación de hoscos vecinos llamada Árpar? Era todo lo antedicho: un hijo de esas tierras, de esos parajes y forestas, de esas estaciones y tormentas, un aldeano, un artesano, un campesino, un pastor, un cazador; como tantísimos otros. No era ni alto, ni bajo, era ágil y fuerte pero no fornido, de facciones un tanto angulosas. Cabellera a veces larga o rapada, también mediana, del color del oscuro madero, ojos serenos y mirada calma. Criado con sabios padrinos y madrinas, hacendosos y luchadores padres y madres, pero sobre todo con muy variados maestros y maestras: como cualquier hijo o hija de esos Seis Países, donde la crianza de las nuevas generaciones era bastante colectiva. Su serena curiosidad lo había llevado a aprender más allá de los cercanos oficios y su gran energía de fuego lo puso en aluenos (lejanos) países boreales, o de la 'Tierra Central' (gran región continental donde se encontraban los Seis Países de Ëhingur y muchos otros países), así como lo llevó a profundas sabidurías del mundo y del tiempo. Era su virtud y destino haber sido medio criado por el Venerable Un-Étwasil y la magna Ár-Wúrba…

Así, su sencillo porte reflejaba una variada y mestiza crianza, a caballo entre lo mundano y lo sacro… Hábil en las faenas de las herramientas, o de los animales o de las palabras; defensor de cada terruño y temerario en sus lejanos viajes. Atento a aprender siempre y compartiendo a cada paso cuanto sabía con todos. En sus viajes grandes compañeras o compañeras tuvo, como por ejemplo Hátilun la jineta y pastora o Níminip el coloso, amistosamente: 'Nímí'; poderoso jinete proveniente del lejanísimo reino de Útaamlur (Tierra Inmemorial), que durante unos años moró en la populosa población de Ëhingur.

¿Había algo especial en ese simple Guardián? No. Aunque Un-Étwasil había tratado siempre que así fuera: uno más entre la multitud.

Así debían criarse todos los Grandes Guardianes –y más si se esperaba que llegaran a ser Voceros o Voceras-. Los Guardianes eran todos y cada uno de los y las habitantes: cada uno era un Guardián y cada una era una Guardiana de su terruño y país. De entre ellos se elegían los treinta y seis Grandes Guardianes que funcionaban coordinando los esfuerzos de todos, ayudando a que todos los vivientes mejoren. Eran los y las voceras de esos Seis Países, y cada varios años cambiaban a la mitad, así en el recambio había continuidad y todo se compartía más. Eran los grandes tejedores de la hermandad de esos Seis Países.

El rescate de Álmiq en Sérngall

En una de esas serenas noches de fogón, Tírdan, que poco hablaba de sí mismo, dijo a la par del fuego: –Quería ser pastor. O herrero. O cualquier cosa que no me mandara a estar aquí, con ustedes, decidiendo quién vive y quién muere. –Hizo su pausa–. Pero después llegaron los mensajeros y ya no tuve elección.

En ese verano, esa poderosa alianza ayudó para el rescate de la hija del Éqaral, el ecuestre Custodio de la 'Mina de Oro del Sudoeste' del país de las 'Montañas del Poniente', uno de los Seis Países de la confederación de Ëhingur.

Pronto se reunieron Tírdan el sagaz, el cabal y habilísimo Hóndan y una docena de sus jinetes árparos. También los camaradas colosos: Éton y Ádho del país de Ánguemen (pequeño país costeño al Este del vecino país de Úlsax). Estos titanes habían sido enviados, ya también otras veces, en veranos anteriores, por el Fíndelgan Tómri desde Úlsax para tejer amistades y federaciones con Tírdan y los suyos. Marchaban junto con veinte Grandes Guardianes, Protectores, de los Seis Países de Ëhingur, encabezados por:

Nág, Máram, Atanrátol montado en su bisonte (rátol), la imparable Áqran de Íninqam, el hostil Nípii y el prudente Naál de Útraq. Y por

supuesto el furioso padre, el impetuoso Éqaral de Ánlor. Enardecidos también marcharon una veintena aldeanos Guardianes de la zona, como:

Ádumar de Túwumal,
Jípraal de Órfir,
Qrípir y Qílpir de Qétnal.

Ante la urgencia del convocante Tírdan, que por primera vez hizo marchar a combate, o a rescate, a una fracción de los treinta y seis Protectores, el Gran Guardián Túranqil insistió en debatir el porqué de tanta prisa y el pasar por alto la tradición de los Treinta y Seis, a lo cual Tírdan respondió con dolor:

Tírdan: —A nadie le gustaría que otras familias pasen lo que pasó su propia familia, cautiva de estos lobos raptores. Y fue la prisa de los amigos y vecinos la que, al menos, permitió la fuga de mis padres, de camino a la glotona urbe de Ógenhert; para, no sin muchos predicamentos, ayudarlos a volver a nuestra tierra, aunque ellos ya no eran los mismos cuando volvieron.

La formidable Úrtapal de Síwoqnal metió el dardo: —¿Por cada dolor de una familia vamos a incumplir las tradiciones? ¿El Vocero de todos los Grandes Guardianes tiene esos privilegios?

Tírdan: —No hay ninguna intención de dañar las tradiciones, ni en mí, ni los que iniciamos la convocatoria y ordenamos marchar —respondió extrañado ante tales planteos-.

La veterana Máram de Dígor, puso su cuota de sabiduría práctica: —Las tradiciones están para hacernos bien, para salvarnos y hacer crecer las próximas generaciones, pero, ¿obedecer por obedecer mientras raptan a tus vecinos, a las hijas de tus compañeros…? ¿Mientras perdemos familias? ¿Mientras estos lobos que se dicen hombres se atreven cada vez más? ¿Perder tiempo precioso por aguardar una docena de guerreros más?

El coloso Nág: —Digan la verdad —interrumpió entre risas—, tienen miedo de que veinte seamos pocos y nos derroten.

La imparable Áqran de Íninqam, luego de las risas, agregó: -También es una buena ocasión para probar los talentos en combate de nuevos compueblanos y pastores o mineros. Algunos jóvenes llevan mucho tiempo practicando las artes bélicas y es su oportunidad de demostrar su utilidad a los Seis Países; no solo cazando lobos y bestias ruines.

Máram no quizo discutir con su amiga frente a todos, pero se le acercó y con pena le dijo: –Tranquila hermana. ¿Qué madre desea parir hijos guerreros, para que luego le traigan sus pertenencias con sangre seca? Malditos sean estos glotones raptores que nos empujan a tal sacrificio.

Mientras, al adelantarse un poco, Tírdan respira profundo, mira

a los de atrás, y habla bajo con Nág: –Quiero el ataque rápido y por sorpresa por todo lo que dijeron. Pero más que nada para evitar que alguno de los nuestros muera. Me conoces hermano.

Nág, respondió con dureza: –Si. Yo también quiero comer jabalí sin cazar.

Así, en la comprensión y compasión del dolor ajeno del pasado, y en la acción para evitar mayores pérdidas presentes, las charlas siguieron con temas más livianos.

Todos, Láituú (Grandes Guardianes), Láit (Guardianes: así nombraban a cualquier poblador o vecino en los Seis Países, todo habitante era guardián o guardiana), aliados y aldeanos marchaban fuertemente armados y montados, formando una muy disímil tropa de rescate de la joven Álmiq, contra los rapaces saqueadores venidos del lejano y oprobioso país de Sérngall.

Esas cinco decenas de temerarios guerreros y luchadoras, partieron uña contra tiempo y viento. Más cinco decenas fragorosos combatientes del sureño y aliado país de Ítunqraf, con buenos abastos y su Oraán (“príncipe”, el hijo del gobernante) el generoso Nírswgas. Ni desmontaron para saludarse. En puros galopes y algunas cacerías, recorrieron las enormes distancias hasta que se acercaron a la retaguardia de la nefanda tropa de sanguinarios saqueadores, a dos lunas de la Mina aurífera, hacia el Suroeste, por las solitarias planicies de Árpar. Entonces, pidiendo sigilo, el aventurero ‘Oraán’ Nírswgas habló: –Hermano Tírdan, estamos cerca y la espuma de los caballos decide. Demos respiro a los caballos–.

Tírdan: –De acuerdo. Y por si hay algún rezagado: mejor que vea una gran tropilla de caballos a lo lejos, y no un escuadrón galopante.

Los enemigos llevaban prisioneros árparos, ítunqrafios y ëhinguros, además de los extraños rehenes corpulentos de Nísrrof, y marchaban con los jefes Serngálios: los nobles de Éthihal, un gran país al noroeste de las Qumtúd. Éstos poderosos nobles y sus dominios siempre habían sido tenidos por neutrales o al menos no por andar de cacería de cautivos con las hienas de Sérngall… Pero los tiempos cambiaban más “a prisa” y “a perversidad” de lo que se suponía… las nobles gentes de Éthihal volvíanse así aliados de los nefandos serngalios, a su vez aliados lejanos de la Resplandeciente Ífrim… El horizonte comenzaba a oscurecerse. Y la inteligencia a aclararse

Por esas masas de cautivos, fue por lo que no se adentraron más profundo a saquear en Ëhingur, la joven Álmiq fue raptada en sus libres cabalgatas y cacerías al Poniente de la gran mina.

Era Álmiq no solo excelente jineta y cazadora, también era muy buena aprendiz de cuantos brebajes, pociones, ungüentos y conjuros eran menester para salvar o mejorar vidas y andares de caballos y

toda clase de hijos e hijas de Nachaán y Náchtar (los espíritus de los animales domésticos); así como de Jalúchra (el gran espíritu femenino de la Fauna salvaje). Seguramente sería elegida como Gran Guardiana en épocas por venir.

Volviendo a los aciagos trances, que podían truncar el bienaventurado devenir de la joven Álmiq, la lentitud de los bestiales saqueadores que secuestraban gentes para avasallar, se debía a una de sus presas: los boreales nísrrofos. Ellos no eran dados a la velocidad en su paso, menos en tierras templadas o cálidas, su mundo eran los hielos y los frescos veranos septentrionales… Su redondo aspecto lo demostraba. Lo que no se entendía era para qué tomarían por cautivos a esos pobres nísrrofos. Algunos señores del reino de Fídërgol y tres piratas del poderoso reino filibustero de Mártror los apremiaban. Lo más impactante era ver entre sus rehenes a las fuertes mujeres de Élem, la rica ciudad de la reina Úwham ¡arruinar esos seres de Lódara, de Dírchris y Xáchel, con el vil aherrojamiento, no sería nada bueno ni digno de ningún rey, guerrero o campesino!

Pero, en fin, esas eran las nefandas hienas de la gran urbe de Sérngall… con sus nuevos 'aliados' de Éthihal, Fídërgol y Mártror, cazando hijos e hijas de Lódara para volverlos cautivos, saqueando la pacífica ciudad de Élem, los trashumantes pueblos de Árpar, y las lejanísimas aldeas boreales de Nísrrof. Además, la joven Álmiq después les diría algo más impío de parte de estos aliados: muchos de esos aherrojados hijos de Lódara eran indefensos campesinos, pescadores y montañeses de esos mismos reinos: Éthihal, Fídërgol y Mártror…

Así, sus nobles señores los vendían a las insaciables glotonerías de la vil Sérngall. No eran guerreros cazando guerreros. Ni siquiera esa dignidad tenían.

En esta ocasión, los arriesgados guerreros federados usaron las tácticas de los lugareños, por consejo de Nág: a los viles zorros raptores se los cazaba mejor en la noche… y además porque su número era muy inferior al de los siniestros esbirros. Así, valiéndose de los altos pastizales se aproximaron con sigilo al campamento de los saqueadores, y en plena noche, los atacaron sin piedad.

La noche silenciosa de la estepa, solo importunada por algo de viento y el crepitar de los fogones enemigos, en un instante se hace gritería, puñaladas, espadazos, gemidos, gritos desesperados. Los pocos centinelas fueron sorprendidos de un salto. Algunos plantan defensa, muchos raptores despiertan y se suman. Los rápidos huyen para varios lados, directo a sus caballos, en el corral de los pastizales, por el lado sureste. Varios de esos huyen, cargando heridas, al menos.

En el acampe, el caos. El brillo del metal se opaca de sangre, la luz del fuego se desparrama en la refriega. Tírdan ruge como oso

dando zarpazos, Máram reparte puñaladas mientras Nág muele huesos con su hacha. Nírswgas, silencioso, da mandobles y puñaladas al mismo tiempo: el hierro es lo suyo. Hóndan y su puñal recorren enemigos a velocidad. Al contrario, lento pero demoledor, Éton y Ádho martillan enemigos dormidos, medio despiertos, y pobres los despabilados. Aun atados, algunos cautivos se suman a los federados.

Varios encontraron allí la puerta hacia otras vidas, pero aún en tan dispar combate logran la llana victoria, con gran trabajo y furor, con coraje y valentía. Pese a ello, la doncella de precioso nombre, no pudo ser rescatada de las artimañas con las que el sanguinario Hódngess –rey de Sérngall- la aprisionó.

Unos cuantos serngalios, otros tantos ethihalios, dos señores de Fídërgol y una docena de crueles piratas martrorianos huyeron llevándose cuantas cautivas pudieron, dejando cautivos, heridos, tiendas y pertrechos. Lo que hasta ese momento no se sabía, era que entre los nefandos serngalios batallaba el pérfido Hódngess. Según uno de los rescatados informó: salir de cacería de cautivos era un retorcido deporte aristocrático entre esas inicuas naciones, al parecer. De haberlo sabido antes, hubieran atacado todos directamente a ese perverso jefe de lobos carniceros.

Agradecidos los cautivos fueron al instante liberados, y muchos se pusieron al combate junto con los rescatadores. Era de verse el coraje de las mujeres de Élem, luchaban tan arduamente como su reina Úwham. Y la pesadumbre de los nísrrofos en la lid sólo se compensaba con su resistencia y los poderosos golpes que prodigaban a sus captores.

Un par de centenares de hombres y mujeres, los más variopintos, volvían a su albedrío, respiraban libres. Pero por el miedo de volver a caer en esas sumisiones, los campesinos, pescadores y montañeses de Éthihal, Fídërgol y Mártror, decidieron pedirle amparo y tierra a los Guardianes de los Seis Países de Ëhingur. Tírdan, como portador de la voz de todos ellos, consultó en un instante a todos sus conterráneos, y no sólo les concedió lo que pedían, sino que los invitó a que sus familias buscaran paz, benevolencia y trabajo en las tierras que los sostendrían como su nuevo hogar. Y les juró que en los Seis Países de Ëhingur, eso de hacer cautivos aherrojados para trabajar, no existía.

Sobre las tierras necesarias, y luego de un breve parlamento entre los Guardianes y Grandes Guardianes, todos coincidieron en que le brindarían tierras a lo largo del Río de los Caballos, desde sus nacientes en las colinas de Milotuú hasta su unión con el Gran Río del Valle. En ese largo río tendrían dos grandes poblaciones para referenciarse: Átdur y Qámtu.

Los nísrrofos y las elemianas rescatadas solo querían volver a

sus naciones, por lo cual marcharían hacia el gran qárdul de Íninqam: a fin de recibir alimentos, pertrechos, vituallas y recuperarse de tan oscuro trance. Después tendrían la hospitalidad de los Seis Países de Ëhingur para marchar por sus Montañas del Poniente, luego por las Altas Montañas hacia Élem y desde allí los nísrrofos continuarían su retorno a través de las montañas boscosas del curioso y magnánimo reino de Élut-trevir; siguiendo el Gran Camino norteño del país de Qumtúd.

Todo muy bien hasta ese feliz momento, hasta que uno de los rescatados cometió el involuntario error de proponer un festejo. Exaltado bramó el furiante Éqaral, protestando por la falta de su hija mientras aun remataba viles saqueadores ya muertos:

Éqaral, que había estado conteniéndose, estalló con una violencia que hizo callar a todos: —¿¡Qué festejamos!? ¿¡Festejar!? ¡El tesoro de mi vida sigue secuestrado! ¡Mi hija sigue en manos de esos lobos! ¡La salvación de mi alma aún sufre robada de sus sueños! ¡Mi sangre! ¡Mi niña! –su voz se quebró–. Hermanos…

Órmur, Lürba y Úqot lo abrazaron con fuerza. Tírdan se acercó también.

Las elemianas también lamentaron por sus compañeras que seguían raptadas a lomos de caballos hacia la nefanda Sérngall, así como algunos campesinos liberados también clamaron y lloraron por sus esposas, hijas y demás mujeres que no podrían volver a ver el tenue aliento de la libertad…

En tal turbación la hueste y los liberados retornaron. Cazaron y recolectaron en Árpar, disfrutaron la hospitalidad de las aldeas y caseríos en el suroeste de Práulim, y llevaron mensajes de Tírdan hasta la fortaleza de Íninqam. Los jinetes árparos volvieron a sus campamentos. Lo mismo hacían los guerreros de Ítunqraf.

Pero… algunos pensaron que era mejor seguir el camino de la astucia y el sigilo, en lugar de darse por vencidos o de intentar un ataque a tan funesta urbe: no pudiendo dejar de lado su espíritu aventurero, y vestidos de mendigos harapientos, con admirables hazañas dignas de hechiceros, Tírdan, Bóntio ‘mil dardos’. Ella era una selecta guerrera y arquera de Ítunqraf, elegida por emular siempre a la Gran Reina Íniswul de Ítunqraf. Y el habilísimo Hóndan lograron infiltrarse en Sérngall.

Tan afamada urbe lo que tenía de grande lo tenía de inicua: extramuros e intramuros, uno caminaba entre las más pobres y sufridas barriadas que colmaban la vista y el olfato, herían la razón y ultrajaban la bondad. Después marchando hacia el centro cercano a la costa había barrios con dignas casas pequeñas y grandes casonas –algunas de ellas ya con talleres, ya con obrajes y otras con grandes almacenes- que confluían en unas plazas de trocadores y artesanos, así

como cuarteles y patios militares. Allí ya podían verse cientos de gentes aherrojadas sirviendo a comerciantes, fabricantes y soldados.

Luego de un bajo muro no más alto que un hombre mediano divisaron unos exóticos jardines multicolores, atestados de gentes encadenadas atendiéndolos. Tras ellos estaba muy visible una gruesa muralla no tan alta como la muralla exterior, pero sí con gran cantidad de torres, cada pocos pasos. Y finalmente… pudieron observar de lejos grandes palacios junto a las costas y hacia el centro de la extensa población; tras ellos solo estaba el puerto militar, los puertos mercantes estaban al Norte y al Sur entre el centro costeño y las murallas circundantes.

Por suerte para los clandestinos rescatadores de la joven Álmiq, a los nuevos secuestrados, primero los retenían unas lunaciones en 'almacenes' custodiados donde 'domesticarlos' y quitarles todo deseo de libertad o fuga, en los barrios de talleres, obrajes, cuarteles y almacenes. Allí también los obligaban a aprender algunos rudimentos del lenguaje a fin de completar su desdichado camino a la sumisión absoluta. Los rescatadores pudieron comprobar que había decenas y decenas de esos 'almacenes'… para horror de Tírdan y los demás.

Luego vino la serena actividad del espionaje hasta descubrir en cuál de todos esos almacenes retenían a la joven Álmiq, y tras unas difíciles noches esperando la Luna Nueva, emprendieron el rescate de la preciosa Álmiq:

Tírdan, luego de largo silencio, habló con un tenue hilo de voz: —Hermanos, llegó la noche deseada, ya vimos las posiciones de los guardias del pequeño portón, cada media hora se mueven, en el muro del patio perteneciente al almacén donde retienen a nuestra preciada hija del furioso Éqaral. Tenemos desde que cambian hasta que vuelve. Ni un instante más.

Bóntio 'mil dardos': —El matón de la derecha es mío. Hace tiempo entró en Ítunqraf con otros raptores. De ahí me quedó esta cicatriz en el brazo. Hóndan encárgate del guardia de la izquierda. Tírdan trepas por mi espalda y saltas el muro, seguirá tu camino Hóndan. Caen ambos sobre los guardias de adentro. Los anulan y abren el portón.

Hóndan: —Una vez dentro y con mínimos ruidos, vendrán más guardias… Bóntio y yo nos encargamos de ellos, cual ladrones comunes intentando robar provisiones. Tírdan, se más sigiloso que nunca y entrar en los galpones. Halla a tu preciada compatriota y salgan tan en silencio como entraste.

Tírdan: —Luego atontamos o eliminamos a cualquier guardia que pueda dar la alarma general, y huimos hasta las casuchas y basurales junto de la Muralla exterior. Al alba ni bien abran los portales, salimos como los harapientos pordioseros que entramos…

—Pero… —interrumpió la educada y certera Bóntio—, si alguno de los tres cae preso o muerto, juremos antes la guerra general de venganza contra estos chacales, que se comen a su pueblo y salen a cazar gentes a otros reinos y naciones.

Un azulado brillo cruzó la oscuridad de la noche sin su Astro. Las tres manos sintieron brotar el rojo río de la vida, reuniéndose al instante en un triple apretón de manos. Sus emociones se fundieron extasiadas…

Sin fisuras el plan de la correcta Bóntio 'mil dardos' fue cumpliéndose paso a paso, o, mejor dicho: golpe a golpe.

Pero, al lograr entrar Tírdan al galpón de cautivos y aherrojadas, por un ventanuco, por más que intentó no hacer ruido, vio algunos matones, como lobos hambreados, acudir hacia el patio donde combatían sus hermanos de armas y juramentos, y otro intentando caminar rápido – entre los secuestrados maniatados tirados en los pisos – hacia el portal de salida (pensó que seguramente correría a dar aviso al más cercano cuartel, a más de cien trancos al Sur); por ello no tuvo más opción que correr saltando como lo hacían en las cacerías en las rocosas montañas de Túdunor o también Qumtúd. Como una bestia salvaje a toda velocidad saltó finalmente sobre el matón, como quien salta sobre el jabalí cebón: en la misma maniobra le asestó un tronante golpe en su cabeza, lo que despertó a los cautivos que aún faltaba despertar. Y ya estando en esos apuros, comenzó a llamar a la joven Álmiq, que desde otro extremo del gran galpón respondió con fuerza:

Álmiq: —¡Estamos aquí Tírdan!¡Aquí! ¡Aquí! (la recia joven ya había trabado amistad con las otras mujeres secuestradas en Éthihal, Élem, Fídërgol y Mártror, así como con otras cautivas y cautivos de extrañas naciones).

Sin demora, otros matones llegaron desde puertas contiguas, uno de ellos llegó a sujetar el brazo del Laituú, pero tres cautivos y cautivas se lanzaron sobre el matón, y Tírdan pudo volverse y asestarle con su gran daga el golpe final. Luego su daga pequeña fue prestada a cuantas manos pudieron usarla para liberar manos y piernas…

Mientras en el patio, el habilísimo guerrero y la fatal luchadora atontaban o dejaban mal heridos a cuantos podían: la oscuridad los ayudaba. Primero luchando espalda con espalda, luego desde los extremos al centro, un vendaval de sablazos y golpes enardecían la cerrada noche.

Con ayuda desde adentro y desde afuera, el portón del galpón al patio, fue abierto, y la sorpresa de los dos luchadores fue la multitud con la que Tírdan y la preciada Álmiq salían…

El plan cambiaba: no podrían ocultarse tantas gentes –tan

maltratadas- hasta el alba, ni salir sin despertar sospecha por el gran portal.

Uno de los prisioneros liberados, ya tan flaco como agitado, informó con premura:

—El río. Huyamos por las alcantarillas donde entra el río a la ciudad. Tiene rejas enormes y peligros insondables, pero es lo más cauteloso. Allí me llevan desde hace unos días para 'aprender' a ser aguatero. Aunque le dicen 'El Tragadero del Gusano'. Por dentro parece una ruina monstruosa, de piedra carcomida, herrumbre… Pude ver esa posible salida para cuando fuera sirviente… Si salimos –tragó saliva–. Si no, volvemos. Y ahí no nos perdonan.

Sin muchas opciones, los tres juramentados convalidaron la ruta. Solo dividieron en grupos de a tres a los libertos, para marchar en las callejuelas hacia ese paso acuático.

Previendo las dificultades de huir río arriba, el hábil Hóndan tomó varias sogas y lazos del almacén.

El cruce de la muralla y el río se veía y escuchaba de lejos… Y las callecitas indicadas por el 'aguatero', fueron las certeras. Pronto unas docenas de libertos débiles y golpeados, eran atados en sus cinturas uno a una, y al inicio de las sogas se ataron Tírdan y Hóndan, los más robustos de los tres juramentados, al final de las sogas se ató Bóntio 'mil dardos': hábil espadachín como pocas, custodiaría la retaguardia si desde las torres de la muralla los veía y trataban de alcanzar.

El nivel del río en ese borde ya era alto, algunos hacían apenas pie. Los más bajos de estatura eran ayudados por quien venía atado detrás. Para elevarse a cada paso y no ahogarse. Agua fría. Hasta arriba. Se ayudaban. Se sujetaban. Algunas ratas pasaban nadando. Otras sobre ramas. Algunas intentaban acercarse a los fugados. El techo abovedado gotea líquidos sucios.

El torrente era poderoso y frío. Ya en el túnel se hace fétido, con bordes estancados. Gastando dedos y uñas los dos guerreros fueron ayudándose con la pared de la muralla. La mayoría del tiempo tocan musgos podridos. Ahí el nivel era un poco más alto. Todos podían mantener su cabeza a flote. El agua era fría. La fuerza del torrente era combatida por una o dos manos de cada uno: empujándose unos tras otros. A duras penas pudieron ayudar a llegar a las rejas, a los dos de adelante.

Una extensa reja llena de ramas, palos, mugres y restos de animales podridos filtraba la entrada del caudaloso río hacia la gran ciudad.

Nadie podía cruzarla: sus barrotes estaban demasiado juntos. Pero, como los cazadores que divisan su presa mimetizada en el pastizal, uno de los cautivos distinguió un barrote carcomido, casi

totalmente cortado. En apagados gritos se lo fueron informando a los dos adelantados, los cuales comenzaron a trepar: esa posible reja a abrir estaba a unos tres hombres de alto. Todos detrás de ellos fueron trepando, asidos a las sogas. Primero a puro brazo trataron de quebrar o doblar ese hierro carcomido, pero fue imposible aun sumando los cuatro brazos, mientras los de debajo sostenían a ambos guerreros con un brazo cada uno.

Luego Tírdan decidió tomar un gran riesgo: sacó su gran daga y comenzó a dar secos golpes en la parte más carcomida del hierro de la reja… El ruido del torrente era fuerte, pero algún guardia desde las torres de la muralla, con muy buen oído podría escucharlo.

¡Crack! Hizo el ferroso enemigo y la gran daga perdió parte de su adornada empuñadura. En ese mismo instante volvieron a sumar las cuatro manos de los dos juramentados y pudieron –a duras penas- doblar el debilitado hierro.

Así, se inició el cruce de los atados. Algunos eran ayudados a trepar la reja y a bajar. Otros ya exhaustos por la huida y el torrente, directamente eran porteados por sus adláteres inmediatos. Uno a una, todos fueron pasando por el rectángulo de la reja rota y doblada. La bajada de 'Mil dardos' lo confirmaba. Otra vez ayudándose con el pétreo paredón de la enorme alcantarilla y los empujones de todos, los dos juramentados lograron llegar al borde de la alcantarilla al final de la muralla…

El último desafío más acuciante: cómo salir de debajo de la muralla sin ser notados por los centinelas de las torres…

Otra vez, el hábil Hóndan, que sabía salir de peores, tomó el mando sin consulta, y los organizó mientras se desataban: –De a tres o cinco. Reptando por entre los pastizales, por entre las piedras de viejos asedios. Lento muy lento y con templanza. Lódara nos ayuda: es noche cerrada. Los más livianos primero. Cuando lleguen a pastos altos, boca abajo. Ni una palabra. Ni estornudar. El que se duerma, que no ronque.

Así unas decenas de gentes pudieron iniciar su albedrío: escuchándose más fuertes sus latidos, que el ruido al reptar por entre los medianos pastizales. Otros iban por entre los pastizales altos de la rivera con más dificultad y más lento.

Tras extenuantes horas de reptar furtiva y lentamente, dejaron lejos la muralla de Sérngall y sus viles guardias. Comenzaron a reunirse a través de silbidos leves y salir de esa fuga serpenteante. Otra nueva prueba: llegar pronto a tierras amigas: o Árpar y sus praderas, o río arriba directo a la Gran Fortaleza fronteriza de Ítunqraf…

—¡Allí es seguro donde irán a cazarnos! —espetó con temor uno de los rescatados-.

La educada Bóntio: —Sí, la frontera es donde más ululan sus infelices guardias, y gentes perturbadoras de Sérngall. Dejemos el río y vamos a las praderas de Árpar. Marchamos al Este y llegamos por el Norte a nuestra Gran Fortaleza 'la Gran Piedra Gris'. Recibimos protección y restauramos las energías de todos.

Así fue su camino y con la sabiduría de Hóndan en sus ancestrales praderas y pastizales, fueron encontrando herbarias medicinas y alimentos, hasta llegar al magnífico reino de Ítunqraf donde pudieron restablecerse y decidir su devenir.

Con tantos trabajos y sagacidades, además de rescatar a la joven Álmiq, rescataron a unas tres docenas de prisioneros de los países de Ítunqraf, Ëhingur, Óididion, Íribraf, Nóthnor, Áineren; y de lejanos pueblos como los Andánva, Ébaqum, Tüdlanor, Ódlan, Tínufor y media docena de países más.

En el banquete de despedida para esta tropa de librados, su rol de anfitriona, la veterana reina Íniswul, habló con voz de autoridad:

Íniswul se levantó, todos quedaron en silencio porque así era cuando ella hablaba. Pero no tenía autoridad de reina mandona, era la autoridad de una madre abriendo la puerta: —Otra vez mi casa, es vuestra casa, coman y beban. La 'Gran Piedra Gris', roca firme entre estos grandes y benditos ríos, hijos de Lóchlu, hace honor a Lódara. A nuestros ancestros. Aquí refugiamos estos variopintos rescatados, los cuales han sido guerreros y sabios contrarios al avance de la Resplandeciente "Ífrim". Vil cabeza de su omnipotente Detentación, y de su aliada la poderosa Sérngall, de nefandos lobos que se creen hombres. Lindan con nuestras fronteras, como sus secuaces que gobiernan en la enérgica y oprobiosa urbe de Ógenhert, el nido de los zorros con corona, en las surorientales costas del Mar Ancho. Cuánta honra es compartir mi mesa y fortuna con ustedes, leales hijos e hijas de Lódara y la Serenísima. Aquí los curaremos, tendrán alimento, y aquí, si quieren, se quedan. Pero primero –sonrió–, coman.

Sin pensarlo mucho, y siguiendo el ejemplo de su jefa, la certera Bóntio levantó la voz: —¡Querida guía de nuestra nación! Debemos estar más unidos y precavidos. Ya que, en el sigilo de nuestra incursión, junto a estos dos sagaces héroes, vimos en la nefanda Sérngall los habituales paseos aristocráticos de sus 'lobos con corona' por las plazas de trocadores. Ahí recibían ofrendas, genuflexiones, postraciones y sumisiones de sus súbditos. Entre ellos vimos a lo lejos –según nos dijeron unos peones de caravanas– a uno de los todopoderosos legados o cancilleres de la Resplandeciente Ífrim, mandando sobre su obediente secuaz: el rey Hódngess… ¡Con unión y astucia los patearemos de vuelta al otro lado del Mar Ancho! —gritó finalmente y todos exclamaron vítores con bravura-.

Tras el gran banquete, pronto marcharon a su nueva Casa en los

‘Seis Países’.

Esta gran aventura, sorprendente y prodigiosa, que comenzaba a ser contada y cantada por todo ‘Taamútan’ (‘Señor de la Memoria’, griot o bardo, trovador) de Ëhingur, de Ítunqraf, de Úlsax y de sus países aliados; confirmó la alianza de Tírdan, Nírswgas y Hóndan, más sus tradicionales aliados de Úlsax y Ánguemen.

Mientras, en la primera lunación (un mes) que las y los antes raptados –ahora libres- se afincaban en los Seis Países, hicieron el antiguo ritual del ‘Bosque del Renacimiento’. La vuelta a la comunidad y el albedrío, a la hermandad y el buen trato, a fin de sellar la herida causada por el funesto trance del rapto y la servidumbre. Prontos fueron convocados los Fíndelgan, Atuúp y Ataáp (Consejeras y Consejeros) más cercanos. Iniciaron las purificaciones en aguas y fogatas, siendo primero y con urgencia pasados en medio de los “Seis Fuegos Sagrados”, dejando que los humos y humaredas tórridas calcinen los malos ánimos, el miedo, la ira, el odio y algunos otros espíritus que podían haber entrado en su ser al caer en cautiverio bajo hierro y trabajos forzosos. Luego y ya con sus ojos llenos de lágrimas pasaban a la purificación del ‘Primer Agua’, el ‘agua cruda’, agua de deshielo, agua helada que hace desaparecer toda mala influencia y devuelve el vigor al viviente. Después los pasaban a la ‘Segunda Agua’: a los tanques de las aguas maternas… Eran estanques preparados con aguas cálidas, minerales y vapores, para ablandar lo que en su ser se hubiere endurecido por el aciago trance. Finalmente, el ‘Tercer Agua’: los estanques de las ‘aguas fraternas’, aguas cálidas con hierbas y flores, que las y los harían volver a la vida de hermandad aldeana y campesina que los crió. Así curando comunitaria y finalmente de todo mal a las y los raptados y aherrojadas. Y como toda bienvenida: terminaba en un amigable banquete donde se contaban noticias y hazañas, dificultades y solidaridades, sueños y deseos de los que volvían. Y de los que los esperaban.

El torreón y los maestros de Tírdan.

El año siguiente en los calmos ‘Seis Países’, pudo sostenerse en paz y sin incursiones desde ningún punto cardinal, lo que permitió a todos, la vuelta a la dulce vida familiar y vecinal, a disfrutar faenas y festividades.

Tírdan al alba exclamó: —¡Con Fuerza! ¡Vamos, que, si no, pasarán las estaciones y la brisa será escarcha! ¡Este es nuestro orgullo, debemos mantenerlo a punto! ¡Todos los que no salen a los cultivos y corrales, laboreos y pasturas, vengan a contribuir con nosotros!

Un nutrido y desayunado grupo de Grandes Guardianes –de los cuales se despidió rápidamente Tírdan, al salir del Gran Torreón para

caminar convocando a la ayuda comunitaria- estaba en la populosa población de Ëhingur. Y como es costumbre ayudaban en las tareas cotidianas o excepcionales, una de esas era el gran trabajo de mantenimiento que llevaba su 'Qarnatuú' o 'Qárnal' ('el gran tronco de piedra'/ 'el tronco de piedra', el Gran Torreón).

Pronto se acercó uno de los rescatados, nativo del lejano país insular de Tínufor, alojado en la Casa de uno de los clanes locales, y preguntó qué trabajo había que hacer. Saliendo de la nada Bráqdan el pedrero, le respondió: —El Qárnal estaba bien, es un Gran Torreón muy bien asentado, pero es menester mantenerlo así. Muchos trabajos le ocasionó a nuestros ancestros el poder levantarlo, durante una generación: trayendo las piedras desde las montañas entre las aldeas de Túwumal y Qétnal, distantes a medio valle y media serranía, unos tres centenares de 'miltrancos' (unos trescientos kilómetros).

Luego en la charla con que orgullosos mostraban su torreón y sus oficios, se sumaron: el carpintero Qopintín, Angatrúr el herrero, Pántua, Shówil el tonelero, Paqú, Tuaán, Auqatán, Tudárru, Trindán y varios más.

Hasta que Tuaán intervino: —Todos los clanes vendrán, tanto para iniciar el mantenimiento del Torreón como para después continuar con las 'Verdes Murallas' además de sus grandes portales, luego continuaremos con los grandes hórreos de la población y los más grandes aún que pertenecen al país; finalmente: desagües, cisternas, acueductos, canales, acequias, diques y caminos. ¡Hay mucho que hacer!

Tírdan habló: —Más o menos así, nivel más nivel menos, son los seis Qarnaltuú (gran Torreón) de los Seis Países de Ëhingur; la primera en levantarse así gracias a los ingenios del primer Qúpu, estuvo en Órduq, la siguiente en Ëhingur, luego el Qárnal de los Dígor, después levantaron otro en Íninqam, luego le siguió el enorme Qárnaltuú en la montañesa Síwoqnal, y finalmente el de Qámtu.

El isleño de Tínufor: —¿No hay más que estas seis en estos hermanados países que viven en tan grande territorio?

Bráqdan –mirando a Tírdan, respondió dudando-: —…Sí, hay, pero…

Tírdan: —Así es, hay muchas más, solo que esas duermen junto con los espíritus de esas regiones. Pasados los astros que debían pasar, compartido todo cuanto se aprendió allí, con grandes festividades, se las devolvió al suelo. Tal vez cuando vayas en tu camino hacia Úlsax y los puertos de Anguemen, puedas ver esas grandes 'Casas del sueño', algún mogote estará en tu vista. Te darás cuenta porque son montes muy agraciados, cerros que llenan de calma la zona; hay mucha historia sepultada allí.

En unos momentos se sumarán los otros Grandes Guardianes

que están dejando sus caballos en las pasturas así pueden ayudarnos toda la jornada. ¿Quién hace el asado del atardecer? –fue la última pregunta del laborioso Vocero Tírdan antes de entrar al Gran Torreón-.

Ya adentro, mientras iban recorriendo el gran patio del piso, con gentileza Shówil comentó al visitante: —En nuestra populosa Ëhingur, la mayoría tenemos oficios en —y se preparó para contar con sus dedos—: primero muchos están en la secreta fabricación de quesos, así como otros en la más sapiencial cacería y trapeo —dijo con aire trascendente—, otros son expertos en la intrincada elaboración de tejidos, o están los que viven abocados a los granos combinados como escanda, cebada, mijo, avena, quinoa, centeno, trigo, que cultivan entre otros vegetales o a veces frutales, también están los clanes boscosos entendidos en frutos secos que almacenamos y manufacturamos en panes y bebidas espirituosas ¡deberías probarlas!, ellos también tienen su baqueana sabiduría en setas y hongos de todas clases; y tantos más son muy versados en la crianza de nuestros caballos percherones enormes. No debo olvidarme de los pacientes: nuestros clanes de pescadores ¡son inolvidables sus delicias ahumadas a las hierbas! –exclamó con deleite-. Unos pocos se dedican a los huertos y hortalizas ¡eso llevaba demasiada sabiduría! Es por eso que no nos faltan abastos para festivales y torneos. También hay otros oficios claro está, ¡no todo es comer y divertirse! –dijo entre grandes risas-, tenemos habilísimos carpinteros, minuciosos alfareros, extraordinarios músicos y aedas, alquímicos herreros, y tantos otros oficios más especiales, que, si tu estadía es larga, de seguro los conocerás.

Ahí Tírdan, al ver que ya algunos de los Grandes Guardianes se aparecían para sumarse al trabajo, agregó: —En nuestros Seis Países, estimado viajero, los Grandes Guardianes, tenemos la tradición de pasar una luna (una semana) en cada poblado o aldea, de los treinta y seis que son durante ese tiempo: primero nos reunimos con todo el poblado en la 'Asamblea de Todos' para conocer los sucesos y noticias del tiempo pasado desde la última Visita, y ahí organizamos los trabajos para la semana en que estaremos a buena disposición de esa aldea.

Nág se sumó: —Salud, hermano Tírdan, compañeros. Que Lódara nos ayude —y continuó, pero dirigiéndose al viajero—. Así primero vamos ayudando en tareas de gran peso, esfuerzo o ingenio, también vamos encontrando y preparando nuevos aspirantes a ser futuros Grandes Guardianes, ayudando para preparar o mantener los mejores caminos, las mejores defensas del poblado y su terruño, sus molinos de río, de viento, el entibado en las laberínticas minas o los grandes diques y canales, conociendo y ayudando con las tropillas de

caballos o de las bestias más grandes, así como de todas las bestias que pudieran ayudar tanto en las faenas pacíficas como en combate (desde grandes percherones lanudos de mi alto Norte hasta hurones, ovejas, pasando por halcones y toros del Sur). Todos los Grandes Guardianes retirados siempre valoran que más que proteger y ayudar, tuvieron el privilegio de aprender de todo, especialmente de los que juntan la leña y cultivan la tierra; de cada región y de países vecinos incluso. Recuerda eso cuando vuelvas a tu gran isla.

Se unía a los comentarios Éqil: —También a veces sucede que hay una buena cosecha o colecta, y si los de esa comarca y las vecinas no alcanzan para el fraternal trabajo, ahí vamos y convocamos de otras comarcas: no es bueno pedirle frutos a Dírchris y después dejarlos pudrir por falta de brazos. Al final, en cada población volvemos a reunirnos en una 'Asamblea de Todos' (Chantuú) para comentar lo hecho y todo lo vivido, escuchar a los ancianos, a los niños y niñas, los ancestros y espíritus… terminando como es debido en un apacible y alegre banquete de despedida.

Luego Tuaán mientras pasaba lentamente para el nivel siguiente más arriba, le dijo al extranjero: —Las restantes semanas del año, los Grandes Guardianes, nuestros Protectores, se destinan algunas semanas a ayudar a los poblados afectados por alguna calamidad si así sucediera, también pasan bastante tiempo recorriendo caminos y cruzando bosques y montañas. Observan cualquier cambio o también las huellas conocidas o las extrañas, o en alguna visita fronteriza a los países vecinos. También hacen breves visitas a su comarca si está cerca. Y siempre –dijo ya con orgullo- atentos a cualquier amenaza a las serenidades y abundancias de la dulce vida en nuestros 'Seis Países'.

Después de dejar a cargo a Nág de Síwoqnal, Tírdan y la mitad de los Grandes Guardianes fueron hacia el lado extremo exterior de las Verdes Murallas, para ayudar a los vecinos que iniciaban las tareas de mantenimiento de los muros más alejados. Allí pasarían la noche.

El resto de los Protectores y algunos libertos extranjeros se quedaron ayudando a las refacciones del Gran Torreón. Al frente de ellos Nág coordinó la terminación de los trabajos de ese día, mientras ayudaba a los que iban preparando el fogón de la Gran Sala. Grandes jamones de jabalí, abundante pescado, otras presas y raíces se fueron arrimando al fogón. Anocheciendo ya, se iniciaron las historias.

Éqil de Ótadul con gentileza les habló a los rescatados foráneos: — Como seguramente en sus tierras sucede, en estos momentos de la calma vida comunitaria, se escuchan las historias de las hazañas antiguas y las memorias de los sucesos presentes, así como las raíces de los dioses y espíritus. Como aquí en la población de Ëhingur, que desde hace varias generaciones, el Venerable Un-Étwasil de los Lart-

laú (Bosque de Sauces), es uno de los más esperados a la hora de escuchar relatos de tiempos antiguos. Fue él, junto con la veterana Ár-Wurba, quienes también criaron desde muy niño al hoy Gran Guardián Tírdan, mi 'hermano' aventurero que causó vuestros rescates. Fue el Venerable Un-Étwasil. Fue él, quien observó desde niño a ese pastorcito, afirmaba que podría ser uno de los que recobraría el legado de los Ëhingur: un linaje ya desaparecido o perdido. O migrado. Vaya a saber. Pero que fue, antaño, uno de los linajes claves que tomaron parte en la unión de los Seis Países…

—¿Qué familia fue esa? ¿Qué voceros unieron a las Seis Naciones en el pasado? —preguntó con interés uno de los más animados rescatados extranjeros.

La veterana jefa Máram de Dígor tomó la palabra: —En la muy antigua batalla de Dalnalaú (el Bosque Blanco), fue donde el ancestro guerrero Múrtan 'el cruel', jinete vocero de clanes con grandes manadas de vacas, reunió a nuestras Seis Naciones para derrotar y expulsar a los sanguinarios saqueadores del norteño país de Üdowig, las bestias de Útratuúl y los antiguos lobos que se dicen hombres de Sérngall, más otras pestes de la penumbra. Pero sin dudar, lo más importante que hizo para lograr esa unidad entre nuestros Seis Países, fue cuanto habló y aportó en regalos para establecer los mismos pesos y medidas para todos, así como un gran pacto para el intercambio y los caminos, tanto como el uso de ríos y bosques. La consecuencia más notoria de ese Gran Concilio con jefas y jefes de clanes de cada país, Maestres de gremios, jefes de caravanas, Fíndelgan, Atuúp y Ataáp (Consjeras y Consejeros) fueron los grandes Qárnal ('tronco de piedra', torreón) de esta época: los grandes torreones en cada país que son todos muy parecidos. Antes eran más o menos diferentes, solo que ahora duermen así que solo quedaron en las canciones y cantares. También algunas poblaciones y ciudades en el Norte, hicieron sus primeras murallas. Así como, al revés, otras en el centro o el Sur, dejaron de darle importancia, y sus maderos, piedras, ladrillos, adobes puertas y paredes, se ofrendaron a los espíritus locales y grandes dioses: pasaron a ser casas familiares, almacenes y talleres para los festivales. Para ayuda mutua en emergencias locales o de los Seis Países. Para intercambios cercanos y con lejanos, canales y acequias, armaqtrán ('cabeza de buey' para río y regadío), graneros del poblado, grandes establos y demás necesidades y disfrutes de los hijos e hijas de Lódara.

Además, aunque siempre le mencionaban a Un-Étwasil, que junto a Múrtan 'el cruel', habían combatido muchos otros linajes y clanes que aún vivían y fructificaban en los Seis Países, el muy venerable veterano respondía aleccionando: que en todos y cada uno

de los más preparados héroes o de las más desprevenidas porquerizas, cualquiera sea, siempre había un ancestro local o migrado, o un linaje nativo o arribado, de enorme valor e inteligencia, esfuerzo y constancia, paciencia y coraje que había luchado o había creado -o mantenido- mejoras; gracias a las cuales cada uno de los vivientes en la época presente pudo nacer y existir…

Intervino con serenidad el veloz Ónrul de Síful: —Entienda amigo —le dijo al extranjero curioso—, era Tírdan otro niño más, como tantos otros. Pero quizás también un posible reanimador de olvidados pactos, de los mandatos de aquellos antiguos visionarios, los antiguos defensores de la Tierra Central y que aunaron de nuestros 'Seis Países'; en la visión y los deseos de los Venerables Un-Étwasil y Ar-Wúrba. Volviendo a esos arcaicos linajes, con su memoria, se habían perdido, pero la descendencia no y fue en el clan del férreo Qúpu de los Ëhingur, unido por Lódara con la furiante Anírtu, lejana descendiente de los remotos ancestros de Tínufor y Útaamlur; donde nació y creció nuestro Tírdan. Su curiosidad, y su insistencia en unir las gentes, tierras, aguas y cosas, así como su carácter ecuánime, insinuaron su arcaico designio, atrajeron la atención de los Venerables, las Consejeras, los Consejeros y algunos Fíndelgan de antaño.

Hasta aquí todo muy bonito —dijo con bonhomía—, pero lo que ninguno de nosotros está diciendo, porque a nadie le gustaría que eso pasara en su familia, fue el rapto y la cautividad de sus padres, que no llegó a consumarse finalmente gracias a los amigos que con más astucia que fuerza, lograron alcanzar la caravana de raptores en camino a Ógenhert, a tres, cuatro, o más reinos de aquí, y los ayudaron secretamente a fugarse y poder volver a nuestros países; aunque ya no volvieron a ser los mismos. Eso que casi nunca contamos, y que seguro muchos sufrimos antaño en nuestros clanes, tal vez fue lo que confirmó la forja diferente del temple de nuestro sagaz protector.

Máram: —Por supuesto que nadie prefiere recordar ese dolor ajeno, preferimos inventar linajes poderosos y elegimos ver solo lo bueno que nos da y no lo terrible que le sucedió, porque, además, no es la única familia a la que le tocó, fue a muchas como bien dices, valiente joven Ónrul, solo que algunas incluso intentaron ocultarlo en falsedades sobre 'inesperados viajes' o cosas así. Pocos sabemos lo que pasó la familia de Tírdan, y así como la de él muchas otras. Es por eso que defendemos nuestros Seis Países.

Silencio.

El silencio inundó el lugar, pero con ansia, el ágil Núv de Átdur, agregó: —Si realmente descendía de esos linajes, vaya a saber, o si fue por el calvario que tuvo que vivir su familia, sus padres, nadie lo

afirma, pero como esos linajes habían sido los necesarios para aunar en hermandad a los Seis Países antaño, quizás con los nuevos signos de los tiempos lo que vio el venerable Un-Étwasil, fue que sería el espíritu necesario para las épocas por venir. O tal vez solo sea un augurio autocumplido por el mismo Un-Étwasil… ¿Quién sabe?

—Sentenció el veterano Maestro tallista Rábu: —Lo que sí sabemos los que lo vimos crecer aquí, es que así destinado por Un-Étwasil, el niño y luego joven Tírdan tuvo siete Maestros de esta comarca y otras lejanas:

El severo Tárul, que le enseñó lo mundano de las gentes y el sacro arte de la caza y trampeo, pertenecía al Clan de los Tejones.

Uímitaq el perspicaz, el que enseña a ver en la oscuridad y el saber sobre países y comarcas.

El silencioso Tárpuni, que le enseñaba a elevar su pensamiento y visiones, así como las virtudes de hierbas y rocas.

La briosa Hátilun, jineta docta en coraje, amaestramiento equino, guerra y apacentamiento.

Paníralwa la matriarca, maestra en clanes, cultivos, abastos y carpintería.

Los maestros trashumantes Aniqúlan de Órduq y Óldran de los Qámtu. Los dos venerables ancianos, que ya en la niñez de Tírdan eran viejos: con las memorias de antaño alimentaron su sagacidad.

Además, ellos lo criaron junto con Íwuqus del clan de los hijos del Centauro, diestro en el arte pastoril y bélica.

También aprendió de Alúqanilu, del clan de los Hurones, las bondades de la lealtad y la fraternidad, entre todos los vivientes.

Gran Maestría le aportó igualmente Áqapala, de los hijos del clan de los Toros: en el sacro arte de la labranza, en la esencial limpieza de canales y acequias, en las artes bélicas, en el trajinar de montes y montañas; así como en el almacenamiento de bienes.

Éqil retomó la palabra: —Casi lo mismo que todo niño o niña aprende de su familia, su clan, sus maestres de gremios, sus vecinos virtuosos. Sólo que, en su caso, por intercesión del venerable Un-Étwasil y la honorable Ar-Wúrba, también tuvo mentoras y maestros de muy diversos clanes y países.

Shówil recordó francamente: - Ya en su juventud, el viajero ‘Nímí’ el Coloso, de Útaamlur (una nación muy lejana en el Sur de la Tierra Central, en el Sur de ese continente), fue un gran compañero de viajes y hazañas del cual mucho aprendió ¡y al cual le debió la vida un par de veces!

Luego, a medida que iban finalizando de nutrirse la bolsa, continuaron nutriéndose el espíritu con viejas memorias y anécdotas, algunas de grandes cacerías, otras de cuando sus ancestros trajeron las rocas para levantar el gran Qárnal, los ‘Montes del sueño’ o las

primeras armaqtrán (‘Cabezas de buey’ fluviales) y sus molinos. Terminando todos de cenar, pasaron a relatarle a los libertos extranjeros sobre la épica construcción de las ‘Verdes Murallas’ y después se perdieron entre leyendas antiguas, bebidas y cansancios hasta que uno a una el sueño los fue seduciendo sin piedad.

El rescate de los arataganos, asedio contra Sérngall.

Volviendo al tiempo corriente, el fulgurante verano del año que le siguió tuvo guerra, fue respondiendo al pedido de auxilio de unos antiguos ancestros de Ëhingur: los Seis Países y sus aliados marcharon al combate en rescate de las decenas de centenares de artaganos enviados hacia la sucia Sérngall por los viles y rapaces virtos (soldados) de la ciudad de Ógenhert; que eran los principales sicarios de la lejanísima y resplandeciente Ífrim. Naturales del espléndido reino de Ártaga, los artaganos antiguos eran uno de los arcaicos pueblos que, decenas de generaciones atrás, migrando mansamente fundieron su descendencia para formar los ‘Seis País de Ëhingur’, por ello su ancestral afecto.

Ahora, la voz de auxilio provino de uno de los aprisionados artaganos que logró huir, pese a que una lanza lo alcanzó, llegando muy mal herido hasta el reino de Óididion (ubicado este en la frontera Sur del vecino reino de Ítunqraf), desde allí se corrió la confidencia hacia Ítunqraf. Desde esta última nación y por las artes de los maestros de las aves, en un emisario alado las funestas noticias volaron con celeridad hacia Ëhingur. Desde allí, aves, fogatas, campanas, espejos, piedras cantoras y batintines llamaron y congregaron a todos los Grandes Guardianes, también a todos los Guardianes que se sentían en fuerza para llevar armas, abastos y honrar a sus ancestros.

El mensaje era punzante y doloroso como la lanza que alcanzó al pobre cautivo fugado… ‘Tírdan: Miles de artaganos pasaron presos a Sérngall. Élimer’.

En la gran reunión (Chantuú) de Grandes Guardianes y Guardianes durante esa fresca mañana en la población de Noualuán, Tírdan tras comunicarles el mensaje del príncipe Élimer, habló:

Tírdan: —Es un aviso crudo y cruel, y viene firmado por uno de los príncipes del magnífico reino de Ítunqraf -Élimer-, no es nada menor. Debemos honrar a nuestros ancestros, así como frenar a esos parásitos esclavócratas.

Nág miró a su hermano, miró a todos: –Mientras sea matar serngallios. Vamos–. Y se apoyó en hacha a escuchar.

Con voz solemne intervino la donairosa Áraw de Liq: —Estemos prontos a cumplir con nuestros deberes ancestrales de saberes y tradiciones, para honrar a todos nuestros ancestros, ¡los Seis Países de Ëhingur vamos a la guerra!

La imparable Áqran de Íninqam exclamó: —¡No dejaremos que nuestros pueblos hermanos y ancestrales, caigan encadenados en servidumbres, tormentos y mutilaciones en Sérngall, o donde fuera!

Ahí nomás rugió el infatigable Miár de Óiqlam: —¡Esos lobos con corona de Sérngall, escarmentarán por tal afrenta!

Luego la formidable Útram de Qítanan remembró con firme serenidad: —Inmemorial entre nuestros ancestros había sido la muy humilde y suprema matriarca Lótiu del poblado de Órtuqvu en Ártaga… hechicera, encargada de traer los bebés a este mundo a salvo, y de mantener a sus parturientas madres con vida. Con su matriarquía de tiempos remotos, durante los cuales, como un espíritu, sin ver y sin oír nada, sólo con su sentir y sus experiencias, había conducido a su pueblo y aconsejaba el destino de todo Ártaga; por lo menos durante ¡dos generaciones!

Se dice que fue la primera madre que cruzó desde Ártaga a Ëhingur. Claro está que hablamos de muchas generaciones atrás. Afirmaban que, como una luz brillaba en su ceguera, como un canto de vida y sencillez hermanaba a los pueblos y vivientes, en su sordera. Algunos dicen que ella fue la que invitó a los clanes de mercantes tierragrandinos provenientes del lejano Sur del mundo, de la 'Tierra Grande': macizas gentes con sus densos risos altos como un palmo, compactos como una corona de nubes azabaches, a afincarse en Ártaga. También dicen que ella los hizo parte de las Casas de la Sabiduría de su nación, así como los asentó en las altas artesanías de los mejores gremios. Animada por aquellos grandes viajeros, y junto con gentes de ellos, decidió marchar y poblar parte de nuestros Seis Países. Y son menos los que dicen, que siendo tal luminaria de paz y bien, de joven conoció en los bosques sagrados de Ártaga a unos legados y trocadores australes llegados desde los míticos reinos de los Montes y los Mares del Dragón; hijos e hijas del extremo meridión del orbe. Algo así entonaba el 'Cantar de Lótiu, Lin y Kao', del cual ya poco sabemos. Todos coincidían en que fue un regalo de Dírchris (el espíritu de la Tierra) para estos pueblos.

Tomó la palabra Átos de Úldano: —Con esas memorias y razones, también desde las fronteras del Naciente, clamamos por ayuda a los leales vecinos de la nación de Úlsax: grandes ayudas traerían sus saetas y el poderoso Tómri. Esperamos que decidan sumarse a nuestra marcha de rescate ¡y pronto!

El veterano Óldran de Qámtu agregó: —¡Bien hecho, desde nuestras planicies también salieron raudos jinetes y veloces barcazas a la frontera con la misión de dar aviso en Úlsax, así como pedirles que se unan al auxilio!

Con bravura se sumó el habilidoso Atanrátol 'domador de bisontes' de Lúrratul, a la palabra: —Tórotud avisó a Árpar. 'hum'…

Esperemos ayuden rápido esos flacos jinetes, — miró a Áqran de Íninqam le preguntó o gruñó como bisonte — ¿También avisaron desde tu comarca a Árpar?

—¡Con celeridad! De seguro llegaron antes que tus emisarios — respondió la imparable Áqran de Íninqam.

Tírdan: —Así lo hicimos también desde nuestro 'Gran Valle' (país de Lantuú). Enviamos a Jáit de Láadi a informar a nuestros vecinos de Ítunqraf sobre este parlamento y su posible resolución hacia una expedición de rescate, así como a solicitar su auxilio bélico y también su hospitalidad para cruzar con prisa de Noreste a Sureste su magnífico reino. Esperemos que inclinen su voluntad con presteza.

Luego prosiguió la gran asamblea ya destinándose la palabra a los pertrechos, vituallas y demás menesteres para tan lejana incursión.

En días febriles, una tropa de treinta y seis Grandes Guardianes y tres centenares de aldeanos Guardianes montados, marchó de nuevo hacia Sérngall: cruzando Ítunqraf y recibiendo de apoyo un contingente de sus mejores guerreros y jinetes (un centenar y tal vez medio centenar más); así como se sumaron algunas decenas de bravos oididioneses (unas seis decenas). Con sus sabidurías y hechizos los acompañaban el poderoso Tómram de Úlsax, gran amigo de Tírdan y Un-Étwasil, estos dos también marchaban al frente, así como una pequeña tropa de jinetes de Órunu ('pequeños caballos', poneys) del Poniente fronterizo de Úlsax (una centena y cinco decenas), poderosísimos arqueros estos; y ya desde Árpar, honrando su reciente alianza, se le sumó una potente hueste de jinetes (dos bravos centenares).

Todos sabían que, si no rescataban esos miles de artaganos prisioneros, seguro serían usados como mano de obra para alguna maldad de la guerra y la infestación de la vil Sérngall, o la Voraz Ífrim y sus secuaces de Ógenhert. Serían cautivos para alimentar sus feroces huestes o para construir brutales armas y artefactos.

Nada bueno podía esperarse de esa vileza.

Prontas las tropas hicieron su juramento, sobre sus espíritus, dioses y ancestros, comprometiéndose para liberar esos encadenados o morir en esa crucial y funesta lucha. Los muros de la nefanda Sérngall eran imponentes, allí todas las miradas se dirigieron a Tómram, Tírdan, Máram y Éqil, y Tómri dijo lacónico: –El Bosque nos ayudará.

Así, ante los altos muros, el coraje de los pueblos, con su bravura, su sagacidad y aliados forestales, habrían de imponerse.

En los últimos lindes del gran 'Brazo Poderoso del Bosque Profundo' al final de su 'mano', luego de las ofrendas y sacrificios en bestias y libaciones al gran y poderoso bosque y sus Fuerzas, así como a Rúchnip (Gran Espíritu de todos los bosques y los vegetales), además de las ofrendas y sacrificios a los grandes árboles, muchos de ellos –

estuvieran ya caídos o sus grandes ramas caídas recientemente– fueron sacados del bosque, así como algunos tuvieron que ser podados para sacar grandes ramas acordes: la gran tropa debía usar las artimañas del sabio Tómran en el diseño de extrañas armazones que harían sus trabajos contra la gran muralla de Sérngall.

Prontos salieron de la fortaleza 'Gran Piedra Gris', con los auspicios de la bien combatiente Íniswul, que reina en Ítunqraf junto a su rey Élvug el sabio; y con una ligera caravana de máquinas y armatostes listos para derranchar (destruir) las poderosas murallas de la sucia Sérngall. Por otra parte, la mayoría de las máquinas más pesadas y lentas avanzaban cautelosas en barcazas por 'el Gran Río-Caballo', para luego seguir la costa del 'Mar Grande' y desembarcar medio día antes de las oprobiosas murallas de la inicua Sérngall…

La celeridad de la estrategia, fue la que logró la bendición de los espíritus, ancestros y dioses para poder encontrarse las tierras aledañas a la urbe fortificada, repleta de gentes aherrojadas. Ofrendas al gran río, que sobre sus lomos carga con las vidas y destinos de Ítunqraf, no sólo no faltaron, sino que se mantuvieron durante los días de la expedición.

En esas raudas marchas, Tírdan pudo decir lo que pensaba:

—¡Qué tiempos los nuestros! Vivir en esta época donde cada vez resuenan más los tambores de la servidumbre y la guerra, que los repiques de tambores en festivales de siembra y cosecha, de los festivales de cacería y de recolección… ¡Que tristeza! Salir de nuestras naciones, no buscando alianzas y trueques, sino golpes y heridas… Cómo no ser naciones exuberantemente ricas como para pagar por la libertad de nuestros ancestros, y de cualquier cautivo…

En esas buenas intenciones, la madura guerrera Máram de los Dígor, dio un golpe y dijo: — ¿Ser de ricas naciones, sometiendo y avasallando a otras? ¿Si en nuestra riqueza presente, pagamos los rescates… no harían de esto una industria, los lobos con corona de Sérngall? ¿Los engordaríamos así, para que nos aplasten después? No quiero ser rica si eso me convierte en ellos. Prefiero que mis hijos y nietos coman pan viejo, pero duerman sin pesadillas –miró a todos– ¿Alguien aquí no está de acuerdo?

Tírdan —Entiendo tu previsión, gran guerrera. Pero nunca deseo el combate, ni iniciar una guerra. Mis cicatrices, aunque jóvenes, me delatan. Y ninguno de nosotros lo desea.

Interrumpió con severidad Nág de Síwoqnal: —Solo marchemos para poner freno a esos lobos glotones y buitres ignorantes, a riesgo de nuestra vida y la de los nuestros…

—Claro que nadie quiere morir o ver caer a sus cofrades —sentenció Áqran la brava jineta de Íninqam—, pero nuestros ancestros, nuestros amigos y nuestros descendientes se defienden a muerte, hoy

y siempre.

—¡Será la muerte de ellos entonces! —Exclamó con rudeza el bravísimo Úqot, señalando ampulosamente hacia Sérngall.

Para equilibrar los juicios, tomó la palabra con calma, el venerable Un-Étwasil: —Buen proceder será el parlamento antes del ataque: algunos deberán informar a los nefandos infelices, que nuestras intenciones no son de guerra ni conquista… solo de rescate. Entonces la decisión de la guerra no será nuestra, sino de esos glotones lobos con tiara de Sérngall. Si deciden desprenderse de unos pocos cautivos y aherrojadas, así como refrendar un Pacto –tomó aire hondamente– No volver a entrar a nuestras naciones, a secuestrar gentes, ni cosechas, o animales, árboles y bienes… Nos marcharemos inmediatamente. Luego, si rechazan nuestra propuesta… rápido golpearemos primero. Fuego y piedra sobre sus murallas y torreones. Así quizás, cedan, antes que exponerse a un prolongado asedio.

Todos asintieron con pesar a las sentencias del venerable Un-Étwasil. Se haría lo correcto, el pedido de rescate, el pacto y la paz; aún a sabiendas de que esas infelices naciones como Sérngall -o su aliada Ógenhert-, en su arrogancia nunca pactarían con esos países y preferirían la guerra para ganar más aherrojados...

Bueno, todos no… Nág no dijo nada. Sólo se puso a afilar su hacha con una buena piedra, y con esa música de fondo los escuchó hablar de parlamento. Cuando su amigo Tírdan le preguntó, el práctico coloso levantó la ceja: – Vine a matar lobos que se dicen hombres. No vine a envejecer aquí. No demoren mucho con sus parlamentos.

Antes de continuar, sus reparos pusieron los tres juramentados, rescatadores de la joven Álmiq: atacar la gran muralla en la parte donde no había barriadas pobres y sufridas poblando el inmediato extramuros e intramuros. Todos estuvieron de acuerdo: los humildes no debían pagar por la voraz glotonería de sus lobos con corona.

En una luna (una semana), todos estuvieron ya reunidos a medio día de camino de la crucial jornada. No sin grandes precauciones, avanzaron en la noche, sin esperar las luces del alba: Raudamente partieron seis jinetes de las naciones federadas, a fin de comunicar cual heraldos la propuesta del ejército arribado. Así como fueron, veloces volvieron con una negativa cerrazón de parte de los gobernantes enemigos, comunicada por sus senescales y mayordomos: el pérfido rey Hódngess ni siquiera consideró recibirlos en su Gran Salón.

Sus muros eran sobrada garantía para su voraz soberbia. Ni los sagaces argumentos de Tírdan, ni las sabias palabras del Fíndelgan Tómri, ni los gestos imparciales de Bóntio ‘Mil dardos’ de Ítunqraf. O las bravezas de Bidraún de Óididion, que golpeó a puño cerrado su

armadura una y otra vez. Ni las lacónicas frases de Hóndan de Árpar, o las irónicas expresiones de Máram de Dígor, sirvieron para convencer a nadie de nada.

Sin perder el tiempo, Nág ya hizo asentar las catapultas y armatostes en la lomada que dista doscientos trancos de la muralla baja, detrás de unos chatos arbustales.

El lobo Hódngess esperaba el ataque a media mañana o medio día. Pero los voluntariosos guerreros avanzaron contra la oscuridad, y antes que se inicien los albores, hicieron retumbar las murallas y su zona con los primeros estruendos, que estallaban con los golpes de las enormes piedras lanzadas. Grandes lanzas con ígneas puntas iluminaron el amanecer.

Los muros y torreones de Sérngall ardían al alba…

Hódngess, trompetas y estandartes mediante, se apareció en las altas murallas, con la lentitud de los que no tienen apuros, sabe que su tiempo vale, el de los enemigos no. Quedó frente a frente con el amanecer, y con su pérfida soberbia profirió insultos y maldiciones, contra todos los guerreros de los pueblos que reclamaban a gritos por sus antiguas proles de Ártaga, secuestrados por esos cebones tigres con corona. El vil rey rió: –¿Éstos son los héroes de los que tanto se habla? ¿Los protectores de tierra adentro? –giró hacia sus cortesanos–. Se ven más como mendigos con armas prestadas.

Con grandes exclamaciones, de nuevo hicieron saber al vil rey que venían sólo para rescatar a los secuestrados y tiranizados: si los devolvía en ese mismo momento, se irían al instante.

Cuando el pérfido Hódngess se anotició del porqué era atacado, volvió a las murallas, ante el 'insolente' asedio.

Desaforado gritó: —¡Bestias incrédulas! ¡Bandidos! ¡impíos que no sacrifican! ¡Idos a cazar vuestros propios rehenes! ¡Forajidos! ¡Nadie en su sano juicio creería tal basura hereje de que atacan hoy mi poderosa urbe, y mi reino!, solo para liberar… ¡¿¡¿rústicos fantasmas de naciones hermanadas antiguamente con ustedes?!?!!?

Con él –y entre cínicas risas-, unos despiadados escoltas llevaban a golpes a algunos de los arataganos raptados… Pronto y ruin, el lobuno gobernante volvió a insultar a los sitiadores. Y les hizo arder de indignación, al 'devolverle' sus raptados… tirándolos desde las murallas…

Rugieron de furia los guerreros allí reunidos…

El veterano Óldran de Qámtu sugirió otra embajada, Nág sostuvo su idea de no ceder, y de destruir la gran urbe de Sérngall antes que recibieran auxilio. Pero mientras estos debates se extendían, las nefandas huestes de Sérngall hicieron una salida portando antorchas para incinerar los armatostes de asedio… y eran tantos como los sitiadores…

A la voz de alarma se reúnen tropas y voceros, guerreras y jefes, formando un gran embudo para cubrir a las armas de asedio y a los artilleros. La gritería enemiga se cruza con las alarmas federadas.

Al ver que los viles enemigos se abren en dos frentes de ataque separados, para rebasar ese embudo, esa gran "V" se aplana hasta cortarse y formar dos "U" que podrían encerrar el frente de cada una de las dos tropas enemigas. Dos batallas en simultáneo se advienen… o tres. En ese reordenarse, no cesa la lluvia de los saeteros jinetes de Úlsax: sus artísticos carcajes podían portar decenas y decenas de terribles flechas –muchas veces emponzoñadas-. En el vacío centro solo queda el joven Fíndelgan Tómri y el Venerable Un-Étwasil… serán la tercera batalla en simultáneo.

Dos poderosos hechiceros esperan un posible ataque de alguna otra feroz tropa que pudiera salir de las puertas abiertas de Sérngall para destruir a los aliados desde los flancos o la retaguardia... En esa tensa espera, el poderoso Tómri lanza flechas hacia ambas batallas paralelas en los flancos. Mientras, el Venerable Un-Étwasil hace portentosas demostraciones del poder bélico de los hechizos que tienen muchos Fíndelgan: fuegos, explosiones, truenos y vendavales, invoca con su profunda sabiduría. Incluso imponiendo su voz mucho más allá de lo humanamente normal, atraviesa las entrañas y carnes de todos los cercanos, guerreros, luchadoras y caballos…

El centro vacío de tropas, está protegido por tan tremendos hechiceros de Lódara.

Así, el ala izquierda, entre gritos, humo y flechas, llega justo a tiempo. Antes que la caballería enemiga caiga encima de las armas y armatostes de asedio. Con gran coraje los artilleros ya lanzan flechas, y el galope de los Órunu de Úlsax va detrás de su gran suelta de certeras flechas terribles. Entonces, antes de llegar el ala izquierda de la tropa, varios nefandos jinetes enemigos caen a flechazos.

Pronto están "entre la espada y la pared" –de armatostes- la mitad de los guerreros y luchadoras de Ëhingur, Ítunqraf, Óidídion, Úlsax y Árpar. Entre el humo de las antorchas, cruzado por incontables flechas, se siente el bruto choque. El severo Nág de Síwoqnal junto con las guerreras Bóntio 'Mil dardos' de Ítunqraf y Bidraún de Óidídion comandan esa feroz ala. Los jinetes livianos de Ëhingur y Árpar, bramando, revoleando lanzas y espadas, se adelantan hacia la izquierda. Detrás, con su metálico ruido de galope, llegan las pesadas caballerías de Óidídion e Ítunqraf, forman el lado derecho de ese arco que envuelve a la tropa enemiga desde adelante. Se huele humo entretejido con la escucha de gritos, relinchos y gemidos, se siente el salpicar de sangre y el dolor del golpe, el hueso roto. Se vive y muere por Lódara.

En esas lides, Nág machaca su hacha contra un cráneo enemigo.

Ruido seco. Mientras cae el cuerpo, gira hacia los suyos y dijo potente: –¿Está? Así se gana. Sin palabras. –Pronto mientras apoya a un herido, en voz baja habla: – Perdón. No tendría que hablar así. Pero a veces me olvido que, aunque sea una batalla, son gente.

Envueltos por frente y flanco, los enemigos suman heridos y suman muertos, pierden caballos y pierden terreno. Poco a poco. Hasta que ya no resisten más el matadero. La huida desvandada permite lancear y flechar por la espalda a otras decenas más.

En el ala derecha, con Tírdan, Hóndan y Antusúbel de Úlsax –jefa de jinetes arqueros-, vuelan al rescate de los artilleros. Los enemigos llevan ventaja en trancos y tiempo. El fuego, el humo y la lanza llegan antes. No hay llegada salvadora. Es un choque envolvente. Los feroces jinetes enemigos llegaron antes a los armatostes. La gritería enemiga de ataque, ya era estridencia de combates. Cruzan lanzazos y espadazos con los defensores artilleros. Entre humo y lanzazos, flechas y sangre, parte de los enemigos giran para resistir la carga federada. El choque estruendoso y desparejo, compacta a los serngalios. La lanza y la espada chocan con el escudo y la carne. Algunas antorchas caen entre sus caballos, sembrando más caos y gritos. En un momento, los federados, a puros lanzazos y empuje, separan a los atacantes y los van envolviendo por el frente. Poco durará el combate frontal. La sorpresa ya está abortada y los enemigos vuelven a su agujero.

Las saetas de Tómri ayudan a ambas alas, los portentos de Un-Étwasil infunden pavor entre los fieros soldados de las murallas y el gran portón, además en unos momentos ya varias decenas de patéticos jinetes enemigos caen heridos o muertos. Otros lobos con yelmo siguen la lucha ya a pie, y unos cuantos empiezan la retirada: su bifronte ataque sorpresa se ha convertido en un frustrante movimiento estancado. Pero como siempre se debe esperar lo peor y lo más artero de esas pérfidas gentes, algunos de los jinetes huidos primero, en la puerta reaparecieron empujando a sus viles soldados de infantería hacia el crucial centro. Si su sorpresiva salida de ambas caballerías enemigas iba a quedar como un fracaso, por lo menos con una sexena (sesenta) de indignos soldados comunes podrían matar a un par de valientes ‘hechiceros’.

Ni bien verlos, mientras Un-Étwasil cesa sus portentos y se reconcentra tapando gran parte de su añejo rostro con la capucha de su viejo manto, Tómri hace sonar el Cuerno de Úlsax: Así algunos piensan que es su retirada, cuando en realidad solo prepara una sorpresa…

Tras el extraño sonido corniforme, Tómri vuelve a su terrible arco y comienza a lanzar unas extrañas saetas hacia la vil tropa de infantería que a toda carrera se les aproxima. No sin cierto miedo,

pero ferozmente impelidos desde su retaguardia por el lobuno jinete jefe.

Algunas flechas, al impactar en los primeros soldados, sueltan unas pequeñas nubes y los que en esa carga pasan cerca, después tropiezan torpemente, o siguen hacia cualquier lado.

Algo raro tienen esas flechas de Tómri.

Luego toma otras flechas más pequeñas y con terrible precisión las impactan en las caras de los atacantes en plena carrera, mientras el anciano Un-Étwasil se adelanta unos pasos y comienza a cantar un tenue y muy grave himno o tal vez un conjuro de poder… Con yesca de su morral interno vuelve a encender un fuego frente a sus pies, con enorme serenidad pese a la inminente cercanía de los fieros soldados enemigos. Toma una especie de honda. Pero no para piedras. Sino con un raro líquido. Lo empieza a esparcir hacia el frente, alcanzando a los primeros necios que se acercan: Algunos de los ignaros salpicados comienzan a gritar de horror y dolor. Es un líquido ponzoñoso que les carcome sus carnes. Luego saca una pequeña flauta y rápido se ve que era una dardera: pequeñas púas van hacia los cobardes más adelantados. Luego a los dos o tres pasos caen temblando. Agonizan velozmente, obra de su pequeña cerbatana.

Mientras, Tómri sigue derribando viles adversarios en plena carrera hacia ellos dos, en las dos alas siguen los últimos combates. Los lobos con yelmo, ya están sobre Un-Étwasil. Comienza a hacerlos ¡arder con fuego! Alguna sustancia les salpica y al mojarlos comienzan a arder con grandes llamas azules y amarillas. Conjuros ácidos, dardos ponzoñosos y fuego líquido, derriban a muchos y acobardan a otros. Pero para los malandrines que llegan a él: los recibe con su larga vara de punta emponzoñada, como un vendaval de palazos y muerte.

Todos reciben terribles golpes e incluso algunos son saeteados en la nuca o la sien al intentar rodearlo: Tómri lo cubre desde unos cuantos trancos más atrás y al costado. Pero pronto también está rodeado. Allí mientras reparten golpes de vara, daga y hacha, ambos Fíndelgan escuchan los gritos de la jineta Antusúbel de Úlsax. Así son a su vez cercados, por la saetera caballería de poneys de Úlsax. Centenares de flechas se clavan en las espaldas de los viles soldados… Ante estos refuerzos calculados: el sonido del cuerno de su nación solo fue un código. Los había convocado Tómram a unirse a ellos, pero recién cuando estuvieran rodeados. Ellos dos habían sido la carnada.

Luego de las flechas llegan también algunos lanzazos y espadazos, en un instante huyen una docena de enemigos sobrevivientes del centro; y unas centenas de jinetes enemigos desde los flancos.

Los arduos combates montados y a pie en ambos flancos habían sido muy fragosos, el gélido Nág de Síwoqnal había vuelto a

demostrar su temible fama: con su espadón primero y con su larga hacha después, había derribado a muchos jinetes enemigos, logrando en ello que su caballo no tuviera heridas importantes. Las saetas de Bóntio de Ítunqraf habían desmontado a varios jinetes de Sérngall y su espada corta había aguijoneado muchas cabezas – y cualquier rendija en las armaduras enemigas–. ¡Qué decir de la poderosa e implacable Bidraún de Óididion! Que con su larga lanza ensartaba enemigos como pan en fogata, y luego de que le hirieran su caballo, lo liberó para que huyera y no tuviera más daños: sola con su enorme hacha bifaz, se transformó en un torbellino de cortes y como en una danza no cesaba en sus giros y vaivenes de hachazos. Detrás de ella quedaba un reguero de nefandos raptores fileteados y agonizantes o decapitados.

En el ala derecha, a cargo de Tírdan, Hóndan y Antusúbel, las acciones no fueron muy distintas: unos centenares de nefandos jinetes enemigos contra unos pocos centenares de jinetes aliados; era una ajustada pelea. Mas unos estaban para defender a su lobo con corona, y tal vez 'socio', mientras que los aliados venían para soltar a sus gentes de hermanas naciones aprisionados…

Esa abismal diferencia inclinó la balanza…

La lanza y la espada de Hóndan eran un tornado que repartía tajos a diestra y siniestra: esos habilísimos jinetes de Árpar ni necesitaban sus riendas para manejar a sus equinos ayudantes. Así, Tírdan solo un pequeño tajo en su pierna recibió, a cambio de decenas de enemigos que mandó al otro mundo. En tanto Antusúbel y la mitad de la tropa de saeteros de Úlsax, hacían honor a su grueso porte: embistiendo, luego de una lluvia de flechas lanzadas en plena carga, a los serngalios montados. La masa de poneys y ulsaxios hacía caer incontables jinetes enemigos, pronto muchos y muchas compatriotas de Tómri desmontaban inmediatamente y pasaron al combate a pie. Antusúbel – mientras tuerce sus labios de lado y enfoca un ojo, tensa la cuerda del arco – y varias ulsaxanas más los protegían desde atrás: ella y las demás, paradas sobre el lomo de sus Órunu – poney - seguían soltando sus flechazos cubriendo a los guerreros de Úlsax.

Durante el breve choque, la mitad de los treinta y seis Grandes Guardianes y la mitad de los tres centenares de Guardianes aldeanos de los Seis Países de Ëhingur marcharon prontos con su Vocero Tírdan. Pese a que los nefandos enemigos habían llegado a poner fuego en uno de los armatostes de asedio, el tremendo empuje de los jinetes logró apartarlos y envolverlos. Al frente, su hermano Tírdan los enardecía. Su voz de batalla, estruendosa, les daba coraje, mientras repartía lanzazos a mansalva. A veces para clavar y otras para golpear y tumbar, pronto también rompió su dura lanza.

Continuó a espadazos derranchando (destruyendo) yelmos y

cráneos enemigos. El manso hermano de todos, en batalla era pura furia calculada y ardiente. Siempre cosechaba algunas heridas, a cambio de la siembra de heridos, muertos y lisiados que dejaba. Con su coraje fogoso y frialdad estratégica, movilizaba a toda esa disímil tropa de variadas naciones. Con ese mismo ardor se movían bravas guerreras como Máram de Dígor, Áqran de Íninqam, Anírtu de Órduq, Éqil de Ótadul y los bravísimos jinetes como Tinlín de Agalría y Atanrátol de Lúrratul u Ónrul de Síful.

Varios de ellos fueron los que cubrieron, en los últimos momentos de batalla, la retirada de esa ala por parte de la tropa de jinetes de Úlsax a cargo de Antusúbel. Cuando salieron de ahí para ir a auxiliar a los cercados Fíndelgan en el vacío centro. Con coraje, Grandes Guardianes, Guardianes aldeanos pertrechados y sus aliados dieron escarmiento a los pérfidos enemigos que aún combatían.

Luego del desbande final de los viles enemigos, muchos eran los contusos, varias eran las guerreras y luchadores con heridas leves, un par de cientos tal vez, pero con heridas graves solo estaban una docena de guerreros. De esos seguramente varias podrían recuperarse con ayuda de los dos potentes y humildes Fíndelgan.

Entre ellos Úqot, Órmur y Lürba en su exceso de bravura habían quedado muy dañados. Lürba perdió una mano, pero los dos restantes tenían un grave problema en sus abultados abdómenes… Entre los ulsaxanos hubo dos, Árpar tres, otros tres entre los Guardianes aldeanos de los Seis Países –Qúripi, Shówa y Lurástun de Játala- y dos de Ítunqraf. A ellos fue la dedicación completa de los dos potentes sabios de los árboles: los llevaron detrás del frente del asedio y pronto iniciaron las curaciones, aunque en varios ya había pocas esperanzas y señales de seguir con vida.

Así, con corajes y hechizos lograron vencer a los raudos enemigos, proteger la mayoría de sus máquinas y armatostes, y darles una demostración ingeniosa de sus fuerzas. Pocos jinetes sanos volvieron a entrar a la urbe. Otra vez volvieron a rasgar los cielos las grandes lanzas, flechas y bochas de fuego, hacia la siniestra ciudad…

Luego de eso, una embajada de guerreras y combatientes se acercó a las murallas pidiendo por los cautivos tras haber derrotado a sus raptores, y comprometiéndose a retirarse: ellos eran Bidraún, Tómri, Bóntio, Tírdan, Nág, Antusúbel, Hóndan y Máram. No quedarían derrotados, pero tampoco se quedarían ahí para ser aplastados por los refuerzos de las feroces huestes de las provincias de Sérngall y sus aliados de Éthihal, Mártror, Fídërgol, Ógenhert y la lejana Ífrim. Otra vez sobre sus muros, el pérfido Hódngess salió a vomitar sus insultos y maldiciones, quejándose del dinero que perdería al soltar esos miles de aherrojados, luego despotricaba porque no tendría tantos cautivos para reparar los daños del asedio, y

en sus iras e imprecaciones, rojo de odio, ordenó que abrieran las puertas y sacaran los prisioneros, no sin antes caer en su rasgo característico:

Hódngess: —¡¡Escuchad bestias mostrencas!! ¡Plaga de piedras parlantes! ¡Al salir por mis grandes portales, saldrán vuestros fantasmas, estas bestias emparentadas con vuestros rancios ancestros, entonces al no estar ya bajo mi mano, para ser adiestrados y ofrendados a la magnífica Detentación de nuestro venerado Inmutable Rostro Portavoz de la Cuenta Perpetua, y sus excelsos Mil Auxiliadores Detentores, que le ayudan a brindarle prosperidad y luz al mundo… ¡inmediatamente serán considerados enemigos de mi renio y de la majestuosa Detentación! —en ese mismo instante ordenó a los saeteros en las murallas— ¡Arqueros! ¡¡Arqueros listos!! ¡Soldados expulsen los ruines cautivos de Ártaga! ¡Todos ellos! ¡Fuera!

Cuando los grandes portales crujieron y se asomaron tanto cautivos como flechas listas en arcos tensos, el sereno Un-Étwasil, inmediatamente hizo sutiles pero urgentes señas a los líderes federados, mientras ganaba unos instantes de tiempo prorrumpiendo (como saben hacer los Fíndelgan) con una sobrenatural voz de trueno, bramó: —¡Tu protervia, oh pérfido Hódngess, no descansa! ¡Falsario menor, Glotón provinciano, perturbador periférico, oscurantista embrutecedor minúsculo! ¡Morirás ahogado en tus venenos! ¡Gusano con corona!

El mandato fue unánime de varios líderes y guerreras aliados: ¡Escudos! ¡Desmonten! ¡Escudos! ¡Al portal escudos! ¡Saetas a las almenas! ¡Antusúbel, atraquen los muros!

Y al empuje de los fieros soldados enemigos tras los grandes portales, los cautivos salieron en masa, mientras muchos centenares de guerreros corrieron con dobles escudos, para asistir a los soltados que empezaron a correr bajo las negras flechas de los sicarios del ‘tigre con tiara’… Así mismo, centenares de arqueras, incluidas las saetas de Úlsax, se aproximaron con arrojo hasta una prudente distancia de las almenas para responder al ataque de los zorros arqueros del protervo Hódngess.

Con ese salvamento, era el vil Hódngess el que volvía a indignarse, y gritar sin descanso la orden de muerte a todos los que estuvieran cerca de sus muros. Aullaba y gruñía sin cesar mientras los jinetes y los soldados con sus dobles escudos retiraban a los rescatados sanos, muertos o heridos.

Una vez que todos estaban ya en el campamento cercano, y en respuesta a la perversa idea de su lluvia de flechas, los guerreros y sus rescatados, procedieron a largar unas andanadas de proyectiles y bochas con sus máquinas y armatostes de guerra… El feroz Hódngess estallaba de ira, y mandaba otra vez a sus nefandos jinetes a hacer una

salida vengativa, pero esta vez con ajustada suerte por su disminuido número, y el aumentado de los sitiadores con tantos rescatados. En breve un batallón de unos cinco centenares de nefandos lobos con yelmo, se arrojaban ferozmente aullando hacia el centro del frente de asedio, y con igual velocidad centenares de aliados montaron sus caballos propios o ajenos -o poneys- y se unían a cientos de rescatados, sin heridas o con heridas leves, para hacerles frente. Tal vez seis centenares de jinetes y unos quince centenares de embravecidos liberados artaganos demás…

Muchos de ellos iban armados solo con palos o varas o piedras, también armas medio rotas que habían quedado de la lid anterior: muchos jóvenes y jovencitas, a puro fervor, se unieron detrás de las valientes caballerías aliadas: fue un tremendo y terrible choque de jinetes; cayendo sobre ellos desde atrás los rescatados ahora armados.

Gran cantidad de huesos dejaron su línea, algunos incluso quedaron al descubierto… Tómri y Un-Étwasil ya no bastarían para salvar a tantos y tantas…

Esta vez el gran número ayudo a resolver prontamente el combate, aunque fue un gran desorden: la masiva ayuda de esa miríada, o más, de los rescatados auxilió grandemente. La retirada diezmada de los nefandos enemigos otra vez, no se hizo esperar; al igual que el Ocaso.

También se asomaba el ocaso para muchos valientes: Túratri de Shrálimu, Miár de Óiqlam, Átnal de Úrpan, Láqnul de Árvut, Náimi de Húqratul, Núv de Átdur y dos decenas de Guardianes aldeanos no volverían a ver un amanecer… Al igual que menos de medio centenar de aliados y otro medio centenar de rescatados artaganos. Varios Grandes Guardianes, una veintena de Guardianes, medio centenar de aliados en total y medio centenar de liberados pasaban al otro mundo en esa gran gesta de rescatar unos miles de artaganos cautivos; a la vez que ponerle freno a la rapacidad saqueadora de la funesta Sérngall. Los números no eran buenos, pero sí lo era la paz y la unión que traerían.

En ese aciago anochecer, grandes piras para ellos fueron los armatostes y armas de asedio…

Un-Étwasil con su potente voz grave y profundísima tejió los himnos que acompañaron sus espíritus hacia Xáchel y el pleno astro argénteo… En ese mismo clima, también muchos combatientes sobrevivientes iniciaron su día o días de ayuno de alimentos, por haber perdido compañeros y compañeras de línea. En las buenas se disfrutaba el convivir, en las malas, se transitaba el conmorir.

Sólo algunas pertenencias de los caídos fueron recogidas: eran encomendadas a aquellos Gran Guardianes o simples Guardianes que, al volver, vivieran más cerca de las poblaciones y aldeas de donde

eran originarios los difuntos. Había que devolvérselas con celeridad a sus familiares. Pronto en el Consejo local definirían que ofrendas enviaban para ayudar a las dañadas familias... Así su comunidad agradecía el sacrificio de esa familia. Luego, en alguna próxima 'Chantuú de Práulim' (reunión confederal), los Seis Países hermanados harían lo mismo, pero a mayor escala: las familias de los héroes y heroínas de Lódara debían sentir el agradecimiento concreto de sus Seis Naciones.

Marcharon a presuroso paso en tierras hostiles durante diez días.

La 'Ruta del Buitre' era su referencia, pero no permanecían en ella todo el tiempo. Tal vez antes de la llegada de los hegnuros a Sérngall fue próspera arteria de visitantes, trueques y mercantes. Hacía ya tiempo, que no era más que un tendón seco y podrido de poca valía. Rotaron vigías todo el tiempo, cazando y recolectando cuanto se pudo. Viejas piedras, de seguro traídas por gigantes, jalonaban el vetusto camino. Ahora eran solo toscas interrupciones de la infinita planicie, solo pobladas de líquenes y visitadas por alimañas.

De a ratos, alguno o varios buitres se posaban en ellas, y con sus miradas y parloteos, apostaban por cual de los heridos quedaría para ellos... En esos debates, graznando fuerte, se intentaban sumar los cuervos. Las hileras en los cielos eran largas. Para algunos, eran la indeseable montura que los podía llevar a Xáchel. Porque la mayoría prefería el sacro fuego hijo de los nobles maderos. Aunque esta vez, en la Ruta del Buitre, ni con 'los predilectos hijos de La Serenísima' (los árboles, los vegetales), ni con los fieros buitres, hubo que dejar partir a la tierra de los ancestros a nadie.

Sin importar el permanente viento de tal páramo, ni las alimañas, los federados hablaban todo el tiempo, todos con todos: los Fíndelgan rogaban que nadie debía quedar en silencio. Para así, finalmente llegar sanos y salvos a la 'Gran Piedra Gris'. La primera ciudad ya en las fronteras del compasivo reino de Ítunqraf. En esos días y noches de marcha y guardia, empezó a forjarse –con ideas y datos de todos, más los cantos de los buitres de fondo– "La Canción del valedor asedio sobre la nefanda Sérngall" o más conocida después como "La Canción de Shówa y Un-Étwasil en Sérngall". Así los amenos momentos y las hazañas en batalla de tantos vivos y caídos, no quedarían en el olvido y esas heroínas y titanes vivirían para siempre en la memoria de esos Pueblos y Naciones.

"Cuando Práulim te deje" –había empezado un atrevido–.

Cuando Práulim te deje –siguió uno más osado, y menos afinado–

Como dejó a los ancestros,

Como falló a los artaganos,

Cuando los cielos mueran.

Otro más allá le agregó:

Oigan hermanos,
El clamor del fugitivo,
El eco de Ítunqraf,
El temblor de todo Práulim,
Oigan hermanos, que ya viene.

Y así fueron entrelazando vivencia y palabra. Los caídos no se olvidarían. Eran ya canción.

En la 'Gran Piedra Gris', los artaganos –había también gentes de los lejanos países de Tüdlanor, Tínufor, Áis y Mórdam– y los combatientes y rescatados recibieron más curaciones y abastos. Tras tres días de recuperación, vinieron las masivas ceremonias del 'Bosque de Renacimiento', para revivir en la hospitalidad, el albedrío y la camaradería, con el pasaje de los miles de rescatados por los Seis Fuegos, las Tres Aguas y el inevitable gran banquete final. En tal 'paso' los rescatados y algunos combatientes, fueron guiados por los Fíndelgan, las Consejeras y los Consejeros. Luego, reunidos en torno a una confortable y animada cena en la plaza central, otra difícil situación se les presentaba…

Íniswul: —¿Qué pasará cuando los miles de rescatados, quieran volver a sus lejanas naciones?

Al instante el Fíndelgan Tómri entendió y agregó: —¿Cómo evitar que sean raptados de nuevo o asesinados en masa?

El venerable Un-Étwasil aportó con gravedad y calma: —Deben atravesar otra vez las tierras de la nefanda Sérngall, que se extienden por el Sur hacia el Naciente, hasta el medio del continente… Donde colindan con el extremo occidental de su regente reino y urbe de Ógenhert –vicarios directos de la Voraz y resplandeciente Ífrim-.

Hóndan de Árpar añadió: —¿Cómo saber si los llanos países que se interponen entre el Sur de nuestra Tierra Central -cortado por esas franjas de dominio enemigo- y las grandes cadenas montañosas de Tüdlanor y Kérlam al Sur, no han caído ya bajo el influjo de esos nefandos tiranos y sus secuaces…?

Aseverando con firmeza, mientras apretaba el extremo de su arco, retrucó la certera ulsaxana Antusúbel: —¡De seguro las grandes naciones de las altas montañas, Tüdlanor y Kérlam, siguen libres!, como nos informaron los rescatados —dijo mientras con su mirada, lograba el asentimiento de los artaganos presentes—. Seguro les darán paso hasta los valles meridionales donde comienza el espléndido país de Ártaga… Los demás desde allí podrán seguir hacia sus aún más lejanas comarcas.

Aun así, eran demasiados peligros y acechanzas… Ante tal

complicación, Tírdan, Vocero Gran Guardián de los Seis Países de Ëhingur, levantó su gran espada “brote-montañas” logrando la atención de todos, y apuntando hacia el Sureste que era donde todos miraban, hacia Ártaga, el joven y diestro guerrero, reorientó muy lentamente en alto su poderosa espada, apuntando finalmente hacia el Noreste…

Todos se miraron… parecían no entender, aunque algunos ya presentían las intenciones del hospitalario Gran Guardián…

Tírdan: — “Marchen… marchen conmigo a los Seis Países de Ëhingur, como una vez hicieron sus antiguos ancestros, crucen las Túdunor (las ‘Primeras Montañas’) y establézcanse entre nosotros o funden sus aldeas, emulando a sus ancestros, que también son los nuestros”.

La gran mayoría de los artaganos y demás rescatados quedaron anonadados, mudos, pero sonriendo de alegría… Pasaban del vil cautiverio y una vida de trabajos forzados, a recibir nuevas oportunidades donde fundar sus terruños y comarcas… Algunos intentaron postrarse o besar manos o pies del Gran Guardián, pero este oscamente se rehusaba a todo tipo de halagos, como siempre.

La veterana reina de Ítunqraf, Íniswul, conmovida por la solidaridad del guerrero, se paró frente a todos, y enaltecida por los designios de Tírdan, enérgicamente habló.

Íniswul: —Primeramente, debería dirigir sus loas hacia este hospitalario líder vecino, Vocero de la bonhomía de sus ‘Seis Naciones’, pero sé que no estima loas ni coronas. En segundo orden debo dirigir sí mis mayores loas a sus naciones junto con las naciones y pueblos aliados aquí presentes y a cada una de sus Casas y familias. En tercer lugar y ya mirando sus esperanzas, me juramento frente a todos los presentes, frente a nuestra amada Lódara, a nuestra eterna Serenísima y a todos nuestros espíritus, ancestros y dioses: que todos los que vayan a poblar las tierras que Tírdan les comparte hoy, serán acompañados por mi gente hasta los lindes de los ‘Seis Países de Ëhingur’. ¡Sin dejarles faltar abastos y comodidades, así como abastecimos a la gran tropa federada que los rescató! –Todo el gran salón la aclamó. Pero siguió: – También les estoy otorgando yuntas de variadas bestias y bolsas de semillas para que puedan empezar de nuevo. Mientras marchen río arriba, esta veterana reina les enviaría decenas de barcazas con alimentos, medicinas y abrigos ¡Para que Lódara los ayude a seguir recuperando su ánimo y salud!

Todos prorrumpieron en una gran aclamación e infinitos agradecimientos a la veterana reina de Ítunqraf: su generosidad abría nuevos caminos y esperanzas. Su magnanimidad y proteccionismo enaltecían el renombre de su reino y todas sus gentes.

Con un gran banquete, luchadores, guerreras y rescatados

fueron homenajeados en la gran fortaleza de 'Piedra Gris', y finalmente, llegó el momento de las despedidas: Tírdan, Nág, Antusúbel, Tómri entre otros estrecharon grandes abrazos con los aliados de Árpar, de Óididion, de Ítunqraf y demás. Pronto al alba siguiente los árparos pusieron cascos al Norte hasta perderse en el horizonte.

Luego, los rescatados, iniciaron su marcha rivereña hacia sus nuevos destinos, junto a los ëhingurios, los ulsaxános y los oididionéses. Muchos de los liberados se sentían renacidos, por las obras de los compasivos aliados de los Grandes Guardianes, y por los ritos del 'Bosque del Renacimiento'. Nunca había sucedido que en nombre de tan ancestrales parentescos se levantara un pequeño ejército y menos aún para rescatar algunos miles de cautivos. Nuevos y aciagos tiempos eran, y nuevos los corajes y las ideas.

Los oididionéses los acompañaron unas jornadas hasta que el poderoso 'Gran Río-Caballo' busca el Norte y desde allí siguieron caminos hacia el Naciente donde mora su reino.

Durante la larga y curativa marcha, los hijos e hijas de Ëhingur pudieron oír noticias y recitaciones, canciones y leyendas de la tierra de sus ancestros y de las otras naciones. Los fogones al atardecer eran una fuente, un manantial, donde los guerreros y luchadoras de Ëhingur nutrían sus raíces, logrando fortificar y profundizar su raigambre, ampliando las memorias de los orígenes de sus pueblos y países. Escuchaban historias de linajes olvidados, cantares e himnos de los cuales con suerte solo recordaban el nombre, sucesos de pueblos y ancestros relegados. Así como abrían sus conocimientos a los saberes y tradiciones de los otros pueblos cercanos de Ártaga.

¿Todo era por simple curiosidad espontánea?

No, Tómri, Máram y otros, habían solicitado con compasión y con persistencia, desde la primera noche de retirada en las inmediaciones de la voraz urbe de Sérngall, que todos los guerreros hablaran con los rescatados, así como con los guerreros que habían sostenido ayunos, que los hicieran hablar: la charla abierta, sosegada, el humor sencillo y sincero debían volver a entretejerse, entre gentes locales y foráneas, y sobre todo… nadie debía quedarse en el silencio.

Volviendo a la gran caravana de retorno, que ya ascendía las montañas para salir por el Norte de Ítunqraf, en tiempo ya del avance del reino de las brumas que se comen la vida de las hojas, los bosques se vestían de los más variados colores hasta el rojo carmesí o la blanca palidez, el verdor del mundo ya casi no mostraba sus huellas… Por eso, sin detenerse mucho, la gran caravana de guerreros y rescatados, cruzaron con cautela y premura las Túdunor (Primeras Montañas) en el país de Lantuú, por el cruce del 'Triple Paso' en Játala 'la de Grandes Murallas', luego bajaron hacia la población de Qorbúntia,

saliendo desde allí río abajo hacia la gran aldea en el qárdul (anillo de piedra, poblado amurallado) de Láadi, se repusieron prontamente con la hospitalidad del bonachón Jáit, el 'Áansar' ('la voz de la gente', el Vocero), de la próspera población de Láadi.

Los países de Túdunor, Lantuú y Torotúd, con tantos artaganos, artaganas, y de otras naciones, crecerían en saberes y pueblos, para mayor regocijo de Lódara.

Por todos los pueblos se corrió la noticia, de tal hazaña, de tales trabajos y solidaridades… Una nueva fuerza estaba naciendo, en las alianzas y federaciones urdidas entre Tírdan de Ëhingur, Tómram de Úlsax, Nírswgas y Élimer de Ítunqraf, Hóndan de Árpar y Térlimian de Óididion… En respuesta a las fuerzas perversas que infestaban cada vez más esos rincones del mundo… Esas comarcas de Lódara, la 'Serena Casa'…

Pacientes y expectantes, después de conocer un poco más de la serena, laboriosa y festiva vida en Práulim –la Confederación de los Seis Países–; luego de trajinar los rescates Álmiq y los artagános, siéntanse invitados a conocer el día de los insondables portentos de los cielos y los mares, los dioses y sus locuras. El inesperado día en que todo cambió para siempre con la 'Lanza Sagrada'. Así comenzó la guerra en Héssvin. Por tanto, descánsense de trajines y combates, festines y faenas: con presteza y bríos serán bienvenidos en la próxima noche, tejida de signos y desdichas, de marchas y de glorias.

Tercera Luna

Al final del siguiente invierno, cuando los fríos del Sur y las nieves del Norte comenzaban a su retirada, aconteció algo tan inesperado como perturbador: “La Gran Breve Guerra por Héssvin”

La Lanza Sagrada

¡BÖÖÖÖÖ! ¡BÖÖÖÖ! Daba voz de alarma el Cuerno de Úlsax, pero en las cercanías de una aldea común al Norte de Lántuú (Gran Valle), la provechosa aldea de Tráufitul, ya al borde de las serranías de Milotuú (Las Verdes Colinas), en el centro de los Seis Países. Pronto, los vigías, muchachos todavía, corrieron a los muros, jadeando llegaron a las almenas. Divisaron una lejana partida acercándose veloz: – ¡Gente a caballo! ¡Varios! Vienen del Este, al trote, pero… no son de Práulim. Llevan estandarte raro –uno de los vigías entrecerró los ojos y gritó– ¡Rojos! Con verde, creo.

—¡Tírdan! ¡Vocero! ¡Grandes Guardianes! —se podían escuchar esos clamores, galopantes clamores, desde los pequeños muros de la población— ¡Protectores! ¡Tírdan! ¡Vocero! ¡Guardianes! —Así exclamando, entraban al trote en la población de Tráufidul, media docena de jinetes de órunu (poneys) olsaganos, y entre ellos el joven Fíndelgan Tómri.

Con presteza todos hicieron correr la voz: rápidamente jinetes locales corrieron a buscar en las lejanas pasturas, a Tírdan y los Protectores, que estaban rastreando lobos. Mientras dieron bebida y alojamiento a los emisarios de la nación Úlsax, atendieron a sus poneys y también comenzaron el fogón para la cena. Así para el atardecer Tírdan y los Grandes Guardianes que allí estaban, junto a los intranquilos visitantes, en el fogón de la explanada central de Tráufitul, hicieron una pequeña reunión; con los locales que desearon sumarse –gran parte de la aldea estuvo en derredor de ellos-.

Tírdan, que entendió que las noticias no eran para nada buenas desde el momento en que los mensajeros le habían dicho con la prisa con la que Tómri desmontó (nunca lo hacía con prisa): —Tómri. Habla hermano. ¡¿Qué ha pasado para que un Fíndelgan cabalgue día y noche sin dormir?!

Primero habló Qanántu de Harríburdi, uno de los jinetes de Úlsax: —Hermanos de los Seis Países, llegamos aquí tras cruzar el Támpon por la comarca de Butónuo, seguimos río arriba tres jornadas

y ahí cruzamos bosques y praderas hasta la gran plaza de Wángal sobre el 'Gran Río del Valle', desde allí río arriba vinimos a toda prisa pasando por numerosas y pequeñas poblaciones rivereñas y las grandes como Qurgotún, Ádowir, Ándarlur hasta aquí.

Tómri tomó la palabra: —Terminando este calmo invierno, la tranquilidad fue rota por grandes tormentas y vendavales en el Áispult (el 'Mar Ancho') o para nuestra Tierra Central: el Támalpult (Mar Oriental). Esas locuras de Xáchel, además de trastornar a los pescadores y trocadores, fueron dramáticas por lo que trajeron:

La "Lanza Sagrada de Hégnur", el poderoso cetro ritual de todas las naciones de Hégnur, dador de poder sacerdotal máximo, perteneciente a los pueblos hegnurios del Norte, del Este y el Oeste; aunque ya sin tanta importancia ante el feroz poder militar e increíbles riquezas de la resplandeciente y voraz urbe de Ífrim; su mayor creación en el mundo de la mano de sus 'Mil Auxiliadores Detentores'... Esa burda 'Lanza Sagrada' es el juguete del Inmutable Rostro Portavoz de la Cuenta, el falsario perpetuo, el hombre más solitario, el apropiador de todos los dominios de la 'Detentación'... Así es como llaman ellos a su gigantesco reino de acaparamiento y guarda exclusiva. Esas enajenaciones que tanto han tergiversado Lódara en esta última era, se originaron con una antigua secta de hombres hechiceros, oriunda de la nación de Hégnur. Antes de las épocas de las migraciones e invasiones hegnurias en el Norte y sobre el Oriente, eran quienes se habían transformado en "los Mil Auxiliadores Detentores de La Cuenta Perpetua", los que después fundaron Ífrim. ¡Mil usurpadores que se creen dueños de la Cuenta del Tiempo y el mundo! ¡La peor plaga de falsarios y perturbadores, glotones y embrutecedores, que mancha la memoria de Lódara! Son los lobos con corona que comen la carne y beben la sangre de pueblos y naciones, los que sostienen al más grande gusano con corona, el que detenta la vida de gran parte del orbe. Siempre tomando más y más, no importa si son cautivos o montañas, todo alimenta su potestad. Y esa burda 'Lanza Sagrada' es su juguete, y cada doce años, guiados por portentos y augurios afortunan a algún reino o ciudad hegnuria… Siempre del Norte y el Oriente... No hay memoria en decenas de generaciones donde esa 'cosa' haya cruzado el 'Ancho Mar'.

Tómri dibujó un mapa en la tierra mientras hablaba: –Estos pueblos, los hegnurios, provienen de los bordes boreales en las tierras extensas al Este del 'Mar Ancho'... Su vanidad los llevó a la pérdida de la correspondencia con los espíritus de sus tierras y aguas, lo que los llevó al miedo, y guiados por este cometieron sus primeros grandes crímenes perversos en eras antiguas: así habían desatado el peor castigo, el nacimiento de sus insaciables dioses, volviéndoles mezquinas sus tierras y montes… En lugar de ofrendar y aplacar a los

dioses y espíritus, tomaron el camino hacia el oprobio y la degradación, el envilecimiento de los fuertes y el avasallamiento de los débiles. Así enajenados, y con miedo a los dioses y espíritus, luego marcharon hacia todos sus confines sometiendo a sus serenos vecinos, imponiendo sus ruines costumbres y cubriendo de vileza y usurpación grandes regiones del mundo boreal.

Piensen en un dominio que empezó con una herida. Unos toman más de lo necesario, después más que el vecino, después más que su sombra, después más que la Serenísima... Ahora, todo lo que tocan se vuelve cuenta, botín. –Levantó la vista– Así fue con los hegnúrios. Así empezó todo.

Máram de Dígor: —Así, estos abyectos renegados de Lódara comenzaron su viciada expansión, luego levantaron su colosal urbe de Ífrim. Sus castas de sacerdotes, constasignadores, tenentes, rubricantes, herravoces y guerrerómnes: una numerosa plaga de zorros, hienas, lobos, tigres, buitres, chacales y monos con corona, incontables corruptómnes, fueron sojuzgando país tras país, más algunos antiguos pueblos que, sin matanzas ni invasiones, vilmente dejaron sus costumbres y tradiciones para asemejarse con sus nuevos y temibles vecinos hegnurios.

Tómri: —Esos poderosos reinos hegnurios son hoy: su gran capital Ífrim y los reinos de Érromnul, Dónnaerf, Ólremal, Lówyarf, Hláhevion y Ágorf… Pero algunos otros pueblos hegnurios menores, los menos adictos a los más poderosos, se marcharon de su dominio y fundaron los pequeños países de Hýngat, Héssvin, Évotuk, y otros tantos, que migraron a las costas de nuestro lado del 'Mar Ancho'.

Tírdan de Ëhingur: —Lo malo fue que atrás de ellos vinieron las pestes belicosas y usurpadoras de Ógenhert implantando su extenso y sanguinario reinado, nido de raptores y tratantes. A estos le siguieron los nefandos reyes saqueadores de Sérngall, que, cruzando por el Sur de la Tierra Central, clavaron sus colmillos en el Poniente al borde del 'Mar Grande'.

Máram de Dígor: —También cruzaron el 'Mar Ancho' algunos idólatras y falsarios 'Auxiliadores' hegnurios antiguos, mucho tiempo atrás, que con engaños y oscuras hechicerías tomaron el gran valle en el país de Tüdlanor y fundaron su reino de "Élathlin". Así como esos, otros perversos hegnurios cruzaron el 'Ancho Mar', o dejaron las primeras tierras invadidas y formaron nuevos países y reinos, avasallando a los antiguos vivientes como cebones lobos en medio de majadas.

Tómri de Úlsax: —Pero esta vez, en el tiempo de nuestras generaciones vivientes, los vendavales trajeron a los hieronautas en su ancestral ritual de posesión del pestífero Cetro, hasta un grupo de jóvenes colonias… Al país de Héssvin: unos colonos desgajados del

poderoso y extenso reino de Érromnul –vecino y escudo de la Voraz Ífrim y su principal secuaz-. Estos colonos de Héssvin están muy poco relacionados con los lobos raptores de Ógenhert, Sérngall o Närn, u otros hegnurios ocupantes de las costas cercanas de la Tierra Central…

Así mismo, el país de Héssvin está algo dividido entre las aldeas de Dránwell, las de Émiflin, la aldea de Húgam y la fortaleza de Tógiaf, además de los caseríos del perverso Núrfu.

Entonces la gran barca sacerdotal del antiguo culto idólatra hegnurio, dirigida por el suspicaz Hóthnoss de Hídroll, quedó varada en las costas de Dránwell; el más renegado entre esos jefes hegnurios de las playas del 'Mar Ancho'. Por ello, forzados por los prodigios naturales, no puedo entender aun si fue nuestro Xáchel o es un extraño designio de nuestra amada Lódara, han debido uncir al pequeño Dránwell como Rey Sacerdote Honorífico para todos los pueblos y reinos hegnurios, por los siguientes doce años… Así el Inmutable Rostro y Portavoz de la Cuenta Perpetua que habita en Ífrim, bendice a su honorífico Virrey exterior… solo que, por primera vez en varias eras, será sobre nuestra Tierra Central…

Tírdan: —¡Ese es el peor de los signos de los tiempos! ¡Más que tempestades de espíritus nivales de Nísrrof y terremotos de dragones de Tüdlanor! Tanto para nuestros países de la Tierra Central como para el Tam (el Naciente, el Oriente) y más aún para el Tor (el Poniente, el Oeste). ¡Es imperante convocar a una Chantuú de los Seis Países!

Nág de Síwoqnal exclamó: —¡Hay que expulsar esa peste antes que siga clavando sus colmillos sobre nuestra Tierra Central! ¡Si los dejamos crecer en la próxima generación infestarán nuestros venerados 'Seis Países'! (Práulim: Seis Pueblos, Naciones, Tierras)

Tómri, retomó la palabra y la serenidad: —La perniciosa ceremonia usurpataria, duró el tiempo necesario para que los países del Oeste de Héssvin se anoticien. Una confidencia así corrió con gran celeridad, ya que además de la novedad, expandió un miedo siniestro sobre los peligros que significa ese trastorno de los cielos y los mares para de los destinos del mundo…

Todos asintieron la necesidad de una general asamblea de las 'Seis Tierras' y sus aliados más cercanos.

Terminada la urgente reunión, llegaron las presas asadas, el pescado empanado y los frutos, continuando la cena ya entraron en temas y sucesos locales hasta que el sueño y el vino los silenció lentamente. Tómri, por su parte, declaró haber cumplido con su nación y con la mancomunidad de esos vecinos, por lo cual, previsor de los tiempos por venir, dejó que las bebidas espirituosas lo tomaran por completo. Su paisano Qanántu, también Tírdan, Nág y Máram lo acompañaron por unos momentos en ese viaje espirituoso, pero luego,

entrada la noche profunda, continuó solo. Sentía por adelantado el dolor que traería a su mundo tal infortunio acaecido en las lejanas costas… La noche y las bebidas colmaron su ser, el futuro miedo y sufrimiento de muchas naciones brotó en sus ojos a caballo de cristalinas gotas dolientes… Sentado bajo los astros y la brisa, se durmió esperando que el alba acariciara su pena.

Antes de volver a Úlsax, Tómri miró el cielo, y muy calmado dejó helados a todos: –No sé si volveremos a encontrarnos, ni cómo ni cuándo. Pero si la Detentación entra primero a estos vuestros países, manden un mensaje. –Se lleva la mano al pecho–. Esté donde esté, vendré. Si asaltan primero los nuestros, los esperamos.

Tras tan terribles novedades, en un primer momento sólo reaccionaron en Ëhingur. Fue gracias a todo cuanto el joven sabio de los árboles Tómri había compartido, desde antaño sobre gentes, jefes y reinos del Norte y el Este, a su amigo Tírdan y sus compañeros: al informarse, con urgencia y consternados convocaron a una "Chantuú" –gran reunión de todos los hijos e hijas de Dírchris y Xáchel–. También, y por consejo de Tírdan, fueron de emisarios a Héssvin: el valiente y jovial Tinlín de Agalría, el poderoso Atanrátol del valle de los bisontes y el afanoso Túgar de Qírtútan.

A toda prisa llegaron hasta Dránwell, para ofrecer socorro y alianza al ahora Rey-Sacerdote de ¡todos los pueblos hegnurios del mundo! además de custodiarlo y aconsejarlo. El jovial pequeño los bien aceptó sin problemas, y poco vislumbraba los peligros que se escondían detrás de su reciente encumbramiento…

Tras un breve tiempo, se reunieron los Protectores y muchos aldeanos de los 'Seis Países' de Ëhingur, en el gran país de las Túdunor; más precisamente en la antigua aldea de Uldanárva (Colonia Libre). También estaban presentes legados de Ítunqraf –llegados a todo galope- junto al serenísimo Tómram de Úlsax, con ellos de otras naciones ya presentes, dieron por iniciado el 'Consejo Federado de Lódara', donde todos tuvieron voz y voto para orientar los asuntos de la presente guerra. Terminada esa Gran Asamblea partió Tómri hacia su nación a convocar una armada, así como a convocar a Ádho de Ánguemen también por levas; además todos buscarían más aliados para la batalla. Los legados de Ítunqraf galoparon a levantar su poderosa nación.

De Práulim a Héssvin.

Un tiempo después, a todo galope volvieron el valiente Tinlín de Agalría y el poderoso Atanrátol 'domador de bisontes', se encontraron con los Grandes Guardianes en Uldanárva:

—¡¡Nág al fin los encontramos!! —Exclamó el recién llegado Tinlín.

Atanrátol –saludos de por medio, gruño-: —Pronto a reunión. ´Hum'…Traemos aciagas novedades.

Con ellos apareció Tírdan: —Estamos levantando un ejército aquí: ¿vienen a sumarse o serán nuestros contrincantes? —dijo el Vocero tratando de ponerle humor al agitado ánimo de los emisarios recién llegados.

Tínlín, soltando una risa que no era risa: — ¿Sabes qué? Con las nuevas que traemos ¡seguramente necesitaremos reclutar hasta las ancianas y niños! Y a los bebés. Y los puercos. Y las gallinas. Y los conejos… Porque vamos a necesitar hasta el último picacho y la última zarpa.

Nág exclamó con brío: —¡Con mi brazo les alcanzará!

Una vez reunidos todos, comenzaron a comunicar cuanto sabían:

Tinlín: —Pronto y con el avance de la primavera, llegaron los celosos saqueadores hegnurios desde lejanas costas y reinos, unos primero para capturar la pútrida 'Lanza Sagrada', y otros después: el arrogante Nólserk de Ásimblaf con unas cinco centenas de virtos (soldados), Hodnëdfass ¡o como se diga, esas gentes hablan raro y tienen nombres difíciles! Ese es el tiburón batallador de Ágorf y sus más de dos centenas de guerreros filibusteros, también acudió desde el lejano Oeste el pérfido Hódngess de Sérngall y ocho centenas de nefandos asesinos, el rapaz Húgnart de Ógenhert con unas quince centenas de hienas que se creen hombres, y luego el todopoderoso y recio rey Íkorn de la gran dominación de Érromnul con sus espantosos 'Quinientos' jefes guerreros acorazados montados en sus extrañas y feroces bestias blindadas. Además, llegaron Edpúk y Avwss de Närn con ocho decenas de combatientes, Hydránrell de Hymleri y su centena con siete decenas de soldados, el grueso Nairháber de Ólson con una centena y dos decenas de enormes jefes olsoneses. Y el refinado Ármasil de Éliogor con su centena y tres decenas de custodios. Una gran arma de unos cuatro mil y cien acorazados, pertrechadísimos lobos del invasor saqueo para la resplandeciente Ífrim sobre Lódara.

Atanrátol bufó y dijo: —¡Todos igual! Reclaman el Ritual Cetro. Ignoran al débil reino de Héssvin. Allí viven como bisontes pastando. No les interesa el poder. ¡Hace tiempo dejaron de ser lobos con corona!

Tinlín, dando una palmada en el ancho hombro de Atanrátol: –Pero fue el reino electo por los hieronautas Auxiliadores Perpetuos de Ífrim, y en caso de que esos infelices de Ífrim no cedan en sus tradiciones, manteniendo a Dránwel de Héssvin como Rey-Sacerdote honorífico, se conformarán con escudar al Ritual Cetro y su poseedor.

Atanrátol resopló por lo bajo y dijo: –Mientras se construya el

ponzoñoso templo en el cual morará su vil reliquia…

Tinlín: —Esos nobles piratas y asesinos no estuvieron haciendo nada durante todo este tiempo, continúan con uno de sus deportes favoritos: cacería de gentes para trabajos forzados, a los que no tienen oficio. Otros para hacerlos trabajar en su beneficio a cambio de unas migajas, siempre que tengan oficios que consideren útiles según las usanzas hegnurias. Por las costas y el interior de la Tierra Central, cazan gentes para aherrojarlas y usarlas en la construcción del pestífero 'Templo del Pensamiento'. Lo levantarán para alojar su Ritual Cetro. También cazan jovencitas y jovencitos para su vil entretenimiento…

Tírdan: —Frente a esa 'sagrada' y nefasta invasión, los Grandes Guardianes de Ëhingur, nuestros aliados y vecinos generamos una urgente federación de guerreros, luchadoras, hechiceros y colosos:

Nág: —Encabezados por el sagaz Tírdan, y la veterana Máram de Dígor, marcharemos unas siete centenas, más nosotros, los treinta y seis Protectores de los Seis Países ëhingurios. Se nos unirán el gran jefe coloso Ródger del costeño país de Ánguemen. Con dos centenas y cinco decenas de colosos más. Se alistarán allí: el coloso Númot de Élguk con sus tres centenas y veinte colosos. Contaremos aquí con el inflexible Térlimian de Óididion y seis centenas de fervorosos virtos (hombres). Galopan hacia aquí Hóndan el hábil de Árpar con tres centenares y cinco decenas de habilísimos jinetes. En sus tierras nos espera el joven sabio Tómram de Úlsax, con unas seis centenas y tres decenas de hechiceros, magos y guerreros. Desde el Sur galopa la brava Hírdef de Íribraf, con unas cinco centenas de sus poderosas enanas jinetas (en ese país la mayoría de la primacía en la guerra la tenían las mujeres jinetas).

Máram agregó: —Se suman Svéin 'la sonriente' de la lejanísima Áihrrud, dirigiendo una centena y dos decenas de potentes jinetas de Élem, más sus cinco guerreras custodias de Áihrrud, y también se nos une Ávil Hégroq de Ánermiros, regentando una centena y una decena de virtuosísimas jinetas más de Élem, junto a sus diez jinetas custodias de Anermíros. Poderosas jefas, de visita diplomática en la generosa urbe de Élem. Llega la encantadora Úwham de Élem, quien las convocó, la reina de Élem. Viene con sus dos centenas y tres decenas de jinetas acorazadas. Considera que así cumple su una deuda de Honor con Ëhingur, por haber liberado a sus mujeres de las garras raptoras de Sérngall, poco tiempo atrás.

Tírdan: —Infaltables son nuestros aliados de Ítunqraf, con el valiente Nírswgas a la cabeza de seis centenas y veinte de los más bravos jinetes acorazados de su espléndido reino.

Nág: —Cruzaremos los bosques de Úlsax hasta llegar a su frontera con Héssvin ¡Apréstense!

Máram: —Tal vez, estimado Nág, lo mejor será que ellos vuelvan a todo galope con Túgar y el jaqueado rey Dránwell de Héssvin, mantengamos sus ojos allí. Nuestra marcha no será tan veloz y necesitaremos nuevos informes al llegar con este ejército federado a esas fronteras.

Tírdan: —Así es, lamentablemente queridos hermanos, si pueden recuperarse pronto y salir cuanto antes, sería lo mejor.

Tinlín soltó un silbido de esos que despiertan a una tropilla de caballos, y exclamó dichoso: —¡Sabes que prefiero vivir arriba de una montura que caminando!

Atanrátol bramó: — ¡Por Lódara!

Máram: — ¡Gracias a Lódara por parir tan enaltecidos jinetes! –Luego bajó el tono, se acercó más a Tírdan, tomó su brazo y despotricó con confianza– Y "gracias" a los infelices enemigos, que nos hacen criar hijos y nietos para el matadero –sentenció mezclando ironía y dolor–.

Luego continuaron parlamentando sobre abastecimientos para la extensa marcha que tenían por delante, las guarniciones que deberían quedar en los Seis Países. Al día siguiente partieron los emisarios, mientras continuó la leva.

En unos días más, ya arribaron los aliados que faltaban. Desde Ítunqraf llegaron, con su aventurero príncipe Nírswgas al frente, y partió el gran ejército federado.

Al alba, grandes bestias, virtos y guerreras, toda clase de animalejos de combate – hurones y tejones, perros y linces– y aves (halcones y águilas), emprendieron la larga marcha hacia una decisiva batalla por su mundo, por Lódara, la 'Serena Casa'. Notoria era la media docena de soberbios linces que combatirían junto a sus jefas, las expertas jinetes de Áihrrud con su jefa Svéin, y las guerreras a caballo de Élem con la bellísima Úwham a su mando. Pero más notorias eran las extrañas bestias felinas, las varias panteras de las junglas de Ápuva y Ríporsim. Estos felinos enormes fueron regalados por los soberanos de esos dos dadivosos países, ya en su crianza, a los grandes gobernantes de Anermíros. Así pues, estas magníficas bestias lucharían junto a las jinetas de Anermíros y su jefa la bella Ávil Hégroq, princesa de Anermíros.

Con tesón salieron de las montañas de Práulim. Pasaron por las antiguas 'Manos de Múrtan y Otraúni': el puente que refrendó la amistad entre Práulim y Úlsax, muchas generaciones atrás, y era mantenido por las comarcas fronterizas de ambas naciones. Resonaban sus maderos sobre el vado donde se angosta el Gran Río del Este. Entraron así en las montañas del boscoso reino vecino. Iniciaron el cruce del alargado país de Úlsax, bien abastecidos por sus pobladores, nada les faltó. Muchos comerían allí mejor que en toda su vida.

Ya fronteras adentro, los monjes guerreros que no había acudido de inmediato al llamamiento de Tómri, para marchar al Naciente del país de Úlsax, se sumaron al ejército federado. El más añejo de los monjes, tan flaco como un roble, observó a las tropas y dijo –¿Son combatientes? –Ante las confirmaciones, ratificó–. Bien. No vinimos a instruirlos. Solo escoltamos. Y si los destripan, nos encargaremos de que los recuerden. –Así entre risas y venias, continuó la marcha–.

En cada aldea del largo camino, así como en muchos puntos salvajes del camino se aproximaban decenas de locales, a brindarles alimentos frescos y secos, abrigos y vestimentas, dagas y pequeños escudos, hierbas y pócimas, jugos y licores, vellones y mantas, lienzos y ungüentos, poneys de carga y jóvenes escuderos, bendiciones y buenos pronósticos. Nada les faltó.

Tampoco faltó tiempo para que tan variadas gentes y naciones se conocieran…

Por esos motivos, era que se daban tiempos de fogón para compartir las rarezas, novedades, costumbres y tradiciones de los distintos pueblos allí federados. Por lo mismo, Svéin de Áihrrud fue de las más escuchadas:

Svéin se puso de pie e hizo una reverencia exagerada: —Y ahora, el turno de la princesa del otro lado del mundo, su leal amiga. Grandes guerreros y luchadoras, otro tanto sucede con las novedades y rarezas que les relatará “Svéin de Áihrrud” —dijo con sonriente ironía, mientras se sentaba en cuclillas como una duendeza—. Mi tierra montañosa está complicada… rodeada por los reinos secuaces de la resplandeciente Ífrim. Pero eso no nos quita la sonrisa, ¡peor!, nos burlamos de esos reinos. Claramente estan locos o son idiotas, por esas costumbres de usurpación, violencia, trabajo forzado, por esas supuestas sabidurías que sólo sirven para hacer brutos a los pueblos. Así como otros escarnios, que, con humor vuestra ave canora –dijo entre risas cómplices y señalándose a sí misma-: Svéin ‘La Sonriente’, proferirá para burlarse de Ífrim… y sus santas costumbres. Entiéndase: a veces reír, es la única venganza.

El misterio para todos era de cómo esas tres fuertes y bellas princesas y guerreras, habían entablado su amistad e intercambios.

Úwham, princesa de Élem, contó como un naufragio la arrojó a conocer Ébaqum, de allí a su amistad con Ávil y su viaje por su reino de Anermíros. Y fue a través de los gobernantes de Anermíros, que en sus tratos con los mercaderes del Gran Jefe de Dylban, conocieron a Svéin.

Svéin pintó con maestría de gran viajera, como siguiendo a los mercaderes de Dylban salió de su reino, navegó hasta conocer ese gran emporio mercante, y por conocer las afamadas junglas de Ápuva,

siguió las caravanas a través del disierto y llegó a Anermíros. Allí trabó amistad con Ávil, con la cual visistaron Ápuva al sur y Ébaqum al Norte, donde encontraron a Úwham. Al poco tiempo navegaron las tres juntas, para el triunfar retorno de la princesa de Élem.

Úwham: —Fue ella, Svéin, la que nos hizo dejar mis hacendosas estancias en Élem, para marchar hacia la guerra que ya está por consumarse en estas costas del magno 'Mar Ancho'.

Máram –poniéndose de pie con bravura-: —¡Viva Svéin! ¡Ávil Hégroq! ¡Úwham! ¡Viva las dignatarias que no se desentienden de los problemas del mundo! ¡Viva las heroínas que refrenan al fuerte y fortalecen al débil! ¡Viva las jerarcas que juegan su vida por Justicia, Benevolencia y Paz!

Tírdan: — ¡Viva las princesas guerreras de Lódara!

Hóndan: —¡Digno ejemplo de jefas viajeras!

Térlimian: —¡Que Lódara sea con ellas y nosotros!

Élimer, como siempre, con su espadón apoyado en tierra, y sus manos cruzadas sobre la empuñadura: —¡Viva nuestras aliadas de medio mundo!

Hírdef dejó de silbar con beneplácito y gritó rápido: —¡Por Lódara! ¡Tenemos hermanas valientes en todos los rincones del orbe!

Calmada la aclamación, Tírdan rascándose leve la cabeza, se acercó a Máram con amistad, pero con respeto: –¿Qué hice? ¿Qué hemos hecho? ¿Alcanzarán todas estas tropas y princesas para lo que nos espera en las costas de Héssvin?

Máram miró un poco desencajada por la inquietud del campante joven de Ëhingur, tomó un trago y respondió: –Hoy ve el vino. Mañana veremos el devenir. Y no pienses que el resultado de las costas, será solo tu carga. – respiró hondo el muchacho y sonrieron con afecto ambos–.

Luego siguió la dispersión de charlas y gentes, el avance del sueño y las cosas de la oscuridad. Con buena amistad y satisfactorio descanso, continuaron las marchas al día siguiente.

Y por muchos días más.

Huelga decir cómo se pasaron los tiempos de fogones y marchas, escuchando las historias y curiosidades de los países lejanos como Áihrrud, reino montañés enclavado en medio de los anchurosos dominios de los secuaces de la resplandeciente Ífrim. O como quedaban maravillados los guerreros con las leyendas y variedades que las jinetas de Anermíros traían desde su noble país y de los dadivosos reinos de las junglas tórridas como el de Ápuva y el de Ríporsim. En un resplandeciente atardecer, fogón de por medio, la jovial heredera de Anermíros, así habló:

Ávil Hégroq de Anermíros: —Permítanme ofrecerles mis relatos sobre los pueblos y clanes de esas tierras: Ápuva y Ríporsim, de la

increíble magnificencia de los árboles de esas selvas, de las enormes bestias de paseo y guerra que los opulentos reyes de esas junglas tenían, unas bestias ¡altas como cuatro hombres altos! Además, esas bestias enormes, tienen un cuello ¡alto como un hombre! por si fuera poco de rareza, tienen una piel dura y sin pelo, como si fuera una armadura de placas de una muy dura madera o hierro. Los llamaban 'Julúchtur'.

En esa parte de las historias, intervino Tómri. El Fíndelgan se unió en las regiones orientales, acompañado de varios monjes, monjas, y uno de sus aprendices de Fíndelgan: Árqamul, el jovencísimo 'Nguifínten' (monje guerrero) de las fronteras entre Úlsax y Ëhingur. Éste, como buen discípulo pidió silencio para escuchar al maestro. Tómri así habló, develando el linaje de lenguas, y los orígenes del mundo. Agarró un puñado de tierra suelta y lo dejó caer despacio:

—Así son nuestras lenguas. Polvo que el viento esparce. Lejos algunas. Cerca otras. Ninguna queda igual en su vuelo –Pero al final, son la misma tierra–. Allí pues, en sus junglas, la lengua es un brazo del antiguo tronco utaamlurano, como en el magno reino de Ódlan y el montañes país de Tüdlanor, distintas las lenguas utaamluranas que pueblan esta Tierra Central. Todos saben que Útaamlur, no es otra cosa que 'la Inmemorial Casa'. La segunda tierra primigenia de los nietos de Xáchel y Dírchris en Lódara. –Luego continuó con otras lenguas y naciones, migraciones y guerras antiguas–.

Pero, los guerreros volvieron a sus temas más presentes y profanos, preguntando por otras bestias o fenómenos de las grandes selvas al fin de mundo.

Máram de Dígor: —¿Qué otras bestias conocen por vistas o mentas, de esas tan arbóreas junglas?

Bóntio de Ítunqraf, mientras acariciaba las plumas de sus flechas: —¿Pueden contar sucedidos de allá?

Las habilísimas jinetes de Anermíros, continuaron informando a los virtos con otras clases de bestias:

Jérnatel de Muriobón habló de enormes jabalíes. Poatínqa de Ráqava relató sobre terribles lobos. Ávil, que se veía como una princesa, pero tenía la lengua de una soldado, lanzó entre risas: —Cierto, son terribles y largos canes, además de preparados para emboscarnos: tienen pelajes con bandas y son más coloridos que cualquier lobo, tanto como cualquier selva… Rodean y esperan distraídos. Sean animales. Aves. O personas… Bóvaefo ('El colmillo de la Selva'), 'el horror de la Selva', muchos son sus nombres –Hizo una pausa–. Pero aprendimos. Claro está que somos más listos que ellos.

Pero esas son distracciones, ¡Oh bravas guerreras de Anermíros! Den noticia de cómo eran aquellas mitológicas tierras… ¿Quién empieza?

Qútranda de Muótia les hizo ver las mesetas que parecen torres. Poatínqa de Ráqava habló de las ciudades y palacios multicolores que las pueblan. Jérnatel de Muriobón recordó las arcaicas guerras y pactos, entre las gentes y los gigantes. Qútranda de Muótia les relató de como algunas mesetas se comieron a las cuidades que traicionaron los pactos.

Luego de tantos relatos y de tanta atención en sus palabras… la bellísima princesa de Anermíros y su grupo de jinetas, un poco en tono de humor y un poco en tono de guerreras, insinuaron a toda su audición si eran tan escuchadas por sus relatos ¡o por aburrimiento!

Durante la masiva marcha, ya cerca el punto de encuentro en el extremo oriental de Úlsax, fueron muy admirables y también graciosos los denodados intentos de muchos de los Guardianes, así como de otros guerreros de los demás países federados… para tratar de congraciarse con los soberbios e independientes felinos que acompañaban a sus jefas jinetas. Como niños curioseando animales raros se veían. Pero ninguno lograba que esas muy poderosas fieras dejaran sus incólumes conductas.

Hubo un consejo quizás un poco arriesgado de parte de Tómram, hacia Tírdan, que pese a que no se involucraba en esos intentos; veía ya con malos ojos tantas atenciones puestas en esos linces y panteras…

Tómri: —Ve y duerme o dormita junto a ellos, pero antes saluda con trasparente amistad a sus jefas y que esos felinos lo vean.

Esas fueron las sabias palabras de joven Fíndelgan… Los que eso escucharon no daban crédito a semejante consejo. Pero para frenar con tanto revoloteo de los arriesgados guerreros, y además para no importunar a la bella Ávil Hégroq, princesa del admirable reino de Anermíros… luego de pedir amablemente el permiso de sus jefas, sin más fue y se echó una siesta junto a una de las varias panteras que permanecían sentadas sin inmutarse. Los que trataron de impedirle que eso hiciera, varios de los Grandes Guardianes de Ëhingur y los guerreros de Óididion, permanecieron en vilo y con sus lanzas listas esperando sin querer por si pasaba lo peor…

Luego de un buen rato, el Gran Guardián, comenzó a despertar, y para sorpresa de los que observaban celosos la escena, el gran gato comenzó a mover con su frente al somnoliento Tírdan, y se echó a su lado, dejando su vientre hacia arriba… nadie lo podía creer. Al ver esto, los otros negros felinos de la jungla, se acercaron a olfatear al serenísimo y somnoliento Tírdan. Alguno de ellos le empezaba a lamer su pelo, y otros se restregaban contra su cansado cuerpo. Parecía como un niño somnoliento envuelto en los mimos de unos gatitos. Al lograr levantarse y salirse de tantos felinos afectos, acercándose a los atónitos guerreros y hechiceros, el Gran Guardián habló con candidez:

– Creo que tengo nuevas amigas – dijo frente a los maravillados compañeros –.

Todos sonrieron un buen rato, y no faltó quien quiso emular la serenísima hazaña de Tírdan, no logrando más que alejar a los soberbios felinos. En muchos casos fue evidente que, tras los gestos olfativos de los grandes gatos… no era un problema de amistad ¡sino de ducha!

Con el paso de los días, sólo lograron también muy buen trato con los poderosos felinos: el tranquilo Átnal de Qírtutan, la altiva Áraw de Liq, el cándido y veterano Niqaán de Qétnal.

Esas variopintas fuerzas se reunieron finalmente en los lindes entre Úlsax y Héssvin, en tierra ulsaxana, a los bordes del 'Lago de Oso'. Sobre las aguas de ese tranquilo lago, bordeado de montañas y forestas, se asentaba la serena 'Aldea del Oso'.

Grande fue la sorpresa, cuando las avanzadas de los virtos y guerreras federados llegaron a esa sosegada isla de palos en el sereno lago, para pedirles su hospitalidad en las tierras circundantes al manso lago. Con el fin de levantar allí el acantonamiento donde se reunirían las varias comitivas bélicas que marchaban desde esos lejanos países aliados. El portavoz de esos clanes lacustres, el orondo Utralápu ('colmillo de oso'), no sólo les dio la bienvenida, sino que además envió a todos sus clanes a buscar frutos y piezas a los bosques cercanos y lejanos. Quería cumplir al máximo con las tradiciones de hospitalidad…

¡Aun cuando se trataba de alimentar a un ejército!

Al tiempo, los contingentes del Poniente fueron llegando, y notoria fue la hospitalidad de Útralgal (Aldea del Oso) … Sus almacenes dieron abastos para cuantos pudieron, más los suministros que traían y los que desde todo Úlsax, Ánguemen, Ítunqraf, Élguk y Ëhingur les enviaban. En una luna todas las tropas habíanse reunido…

Tómri dedicó algo de su atareada atención, al cumplimiento de uno de sus pedidos. Desde que había llegado la infausta noticia del arribo de la Lanza Sagrada, solicitó a los monjes y aldeanos: miles de miles de miles de 'lanzas'. Algunas decenas de carros pequeños, cargados con incontables vasijas selladas con cera, se habían reunido. La sabiduría de las gentes de Úlsax en la convivencia y conveniencia, con el mundo de los insectos, y en especial con las prolíficas abejas, batallaría por Lódara. Claro está que serían los últimos en la retaguardia de la caravana militar. Así como sus gansos custodios.

Grandes fueron los preparativos, y los parlamentos del 'Consejo Federado de Lódara' para precisar una estrategia, que como en las otras campañas donde se federaron Ëhingur y sus aliados, les diera una rápida victoria. Lo que todos sabían es que esta vez, el adversario era muy superior en títulos, armamentos y fuerzas.

Al tercer día de esa congregación de combatientes de Lódara, los emisarios de los 'Seis Países' devenidos espías, volvieron desde el campamento de los siniestros invasores. Se habían mezclado entre la población y las gentes sometidas a trabajos forzados, cuando arribaron los nuevos batallones de nefandos usurpadores. Buenos datos traían, de sus cantidades y preparaciones. En la gran asamblea de esa jornada, luego de los himnos y loores hechas por los sabios de los árboles y amigos de los espíritus, Tómram de Úlsax tomó la palabra:

Tómram: —Combatientes de todas nuestras naciones, los cielos aún son propicios, buenamente hemos avanzado en nuestra estrategia para dar un golpe certero y rasante a estos profanadores de Lódara, aún debemos ajustar detalles y tácticas para no fallar. Pero imperante es escuchar emisarios y espías entre Dránwell y el campo enemigo.

Tinlín sonrió y relinchó: —¡Nada bueno puedo decirles!

Atanrátol 'domador de bisontes': —¡Por lo que vimos y nos han dicho! Todos dependen, para hacer cualquier cosa, de los mandatos y beneplácito del muy inteligente y poderoso…

Túgar de Qírtutan: — ¡¡El cruel Íkorn!!

Atanrátol: — ¡Además repetían y repetían! ¡Cómo crecía la masa de cautivos que amontonaban estos profanadores!

Tinlín mientras con la fusta se rascaba atrás de la oreja: —¡Llegan hasta donde se pierde la vista! Es una ciudad de tropas y gentes aherrojadas sobre las costas de Héssvin.

Túgar, dijo serio y agitado: —Han traído rehenes de todas las naciones costeñas, y de allende los mares, por miles.

Tinlín: —Nos esforzamos en infiltrarnos, a riesgo de vida, pero no escuchamos cuándo terminan ese nefasto Gran Templo.

Atanrátol: —Avanzan rápido, con tormentos sobre los esforzados cautivos.

Tírdan: —¿Siempre se interrumpen con ansiedad por contar todo lo visto y oído? ¿Tan grave es?

Túgar: —¡Oh Tírdan, no estamos de humor! ¡Solo queremos advertirlos! —espetó con desaliento.

Atanrátol gruñó con ironía: —Para animar al combate, también podemos decir cómo llegan más y más de las hienas que se creen hombres… ¡su vil ejército ya superaba las cinco miríadas con holgura!

Intentando devolver la calma habló Tómri: —Muchos nefastos templos como este, había ya hace tiempo en los voraces países hegnurios, y por lo que sabemos hasta esta época en el Sur de la Tierra Central, sobre el Naciente de Ógenhert había uno, otro en el sacerdotal reino del valle llamado Élathlin, uno más en la gran isla de Éikell en el medio del 'Mar Ancho'. Y de seguro debe haberlos en la resplandeciente Ífrim, en su secuaz reino de Érromnull y todo el borde oriental del mundo.

Tinlín con entusiasmo habló: —Disculpa gran Tómri, escuchamos que también está en construcción un Gran Templo en el laborioso país de Mórdam, al Oriente del magnífico reino de Ártaga.

Tómri: —Debo dar fe a tu palabra ecuestre hermano, aunque no suena muy creíble, ya que son afamadas las matriarcas del país de Áis por su fuerza y soberanía. No permitirían que su vecino reino de Mórdam se sumiera a pueblos de esas inicuas costumbres y dominaciones.

Luego continuaron refiriendo el valor y sagacidad de los tres enviados, por lo cual muy bien recompensados fueron los valientes infiltrados, con las mejores partes de las presas que se asaban, y las más deliciosas y espirituosas bebidas, frutos y dulces. Pero no todo fue dulces y presas. Por tal osadía y sagacidad, algunos de los grandes jefes les retribuirían con soberbios hierros… de Ëhingur, condecoraron a Tinlín de Agalría con una espléndida espada, grande, esbelta y poderosa como pocas en el mundo: Arudáipi, 'la incrusta-viles'.

De Ítunqraf, el férreo Élimer premió al poderoso Atanrátol 'domador de bisontes' con un mazo enorme, fuerte y empavesado con los mejores y más relucientes relieves: Túrmos, 'el peso de los injustos'; finalmente, el joven Fíndelgan Tómram en nombre de Úlsax recompensó al afanoso Túgar de Qírtutan, con un arco alto, flechas emplumadas y carcaj, de los más potentes y certeros que haya en estas regiones de la maravillosa Tierra Central: Qrímtrul, 'el aguijón del viento'. Claro está que no era un carcaj de flechas hechizadas o explosivas como las que usaban los Fíndelgan, magos y consejeros de Úlsax. Pero la magistral hechura de los arcos de ese país –fueran grandes y altos, o cortos-, y su sigilosa potencia, eran afamadas en toda Lódara.

Prontos fueron enviados los exploradores a posiciones avanzadas en Héssvin, y para simular un avance de todas sus fuerzas directo a través de Héssvin. Cuando el movimiento real que estaban preparando era para cruzar Ánguemen desde sus fronteras con Úlsax, bordear el muy pequeño reino de Ékrel por el Norte y caer directo sobre la aldea de Dránwell, luego de cruzar los lindes entre Ánguemen y Héssvin.

Era un esforzado camino montañés de unos doce soles, alrededor de tres jornadas más largo que si marcharan directo por Héssvin y sus planicies. Pero, imponderables novedades se toparían con los exploradores…

Una pequeña tropa caminaba hacia el 'Lago del Oso'… Eran Dránwell, lira en mano, con una centena y cinco decenas de sus armados aldeanos. Más otros tantos del país-aldea de Hýngat.

Los exploradores, luego de verlos pasar desde sus escondrijos en los pastizales, pudieron escuchar sus melodiosas charlas. En fin, lo que

a duras penas los guerreros exploradores pudieron entender, era que esa endeble tropa buscaba unirse con el gran ejército de los guerreros federados; en su campamento del gran Lago del Oso. Eso hacía evidente que ya no era secreta ni si formación ni su ubicación…

Por ello, los exploradores saltaron hacia la retaguardia de esa gentil tropa, y entablaron conversas y búsquedas de información. Pero era muy difícil el entendimiento… Por eso hasta no dar con el acantonamiento federado, y tener el puente de lenguajes que tan diestramente entablaba el serenísimo Tómram y otros lenguaraces, muy poca fue la información que pudieron entender los exploradores.

Una vez en el acantonamiento, una gran reunión de voceros, jefas y caudillos, Fíndelgan y toda clase de tropas, se inició con las palabras de Dránwell de Héssvin. En un idioma poco entendible para casi todos, lleno de preocupación y con aires de desesperanza clamó el joven rey mostrando una rimada y musical forma de entonar su discurso, luego esperó la traducción del sabio Tómri.

Tómri: —Dránwell, rey de su aldea en Héssvin ha dicho: "Una docena de noches de marcha los separan de mi pequeña aldea. Y miles de tropas de diferencia nos distancian de la anhelada paz… Esas viles huestes de los Auxiliadores Detentores de la Voraz Ífrim nos esperan allí. Custodian la construcción del Gran Templo al sur de mi aldea. Es a menos de un día de camino bordeando las costas. Toda esa franja costera la convirtieron en un atracadero de las flotas de la voraz e 'Inmutable' Detentación de Ífrim… Continuamente cautivos arriban por cientos y cientos cada día. Descontando los miles que mueren cuando muchos de sus barcos se hunden en el 'Mar Ancho' por las tempestades.

Al menos eso han relatado los pobres aherrojados y los nefastos guerreros que sobrevivieron y llegaron flotando en maderos o nadando a nuestras costas" –prosiguió el traductor Tómri, mientras el pequeño rey abrazaba su pequeña lira–. Esto es lo que el cordial Dránwell vocifera. La melodía con que adornó sus palabras, no se las cantaré, solo diré que es de un canto antiguo hegnurio, sobre calamidades pasadas. Es claro que su corazón no está hecho para los asuntos de la guerra… y la usurpación.

Hóndan, que no confiaba ni de su madre, entrecerró los ojos: —Esa forma de hablar… ¿Tan musical y armoniosa? ¿Es magia? ¿Es un encantamiento, nos está hechizando mientras escuchamos?

Tómram: —Es que estos pueblos, tanto en Hýngat, como parte de Héssvin, Ékrell, Férhat, Évotuk y Ánlot, tienen una gran propensión por las melodías, dedicándose muchos de sus aldeanos a invertir su tiempo libre o en muchos casos su vida, a elaborar melodías y artefactos para emitirlas. Parece ser que los descarriados hijos de Námanun Hégnur (los hegnurios) se distancian y desprenden de sus

raíces infames a través de la música, con sus melodías y las armonías.

Tírdan: —En buena hora que esté aquí, seguramente sabe que esto será su condena frente a los invasores y reinos vecinos que se le sometan.

Tómri trasladó las palabras de Tírdan a Dránwell. Escuchó una larga y melódica respuesta del rey, luego tradujo con una triste sonrisa, mientras el pequeño rey tañía su lira, pero sin soltar sonidos: —Dránwell, rey de Héssvin, agradece su valoración, entiende el costo de venir. Dice que su lado del mundo es este. No entiende mucho el idioma y el espíritu utaamloreano de la Tierra Central. Pero, vive él y los suyos más a la usanza nuestra, que a la de sus hermanas naciones hegnurias sometidas bajo la resplandeciente Ífrim. Prefiere que, si va a morir, sea cantando con sus gentes a la par.

Todos respondieron con una gran aclamación al pequeño rey de Héssvin, el cual sonrió con desenfado.

Tírdan: —Desde vuestra llegada en este primaveral atardecer a nuestro campamento, y luego de alborotados parlamentos, una sola decisión es clara y certera: marchamos al alba y entre las montañas de Ánguemen, bordeando el país de Ékrel. ¡Marchamos a limpiar las costas de nuestra Tierra Central! ¡Huirán al mar los profanadores! ¡Ese falsario templo arderá hasta sus cimientos, con cetro y todo!

Máram señaló a los enemigos: –¡Arrasemos con todo y todos!

Úwham de Élem pone su palma sobre su corazón: —¡Muerte a los carceleros esclavócratas! ¡Castraremos a sus reyes y capitanes!

Térlimian de Óididion gritó mientras golpeaba a puño cerrado la empuñadura de su espadón: —¡Jamás volverán a nuestras costas! ¡Sérngall morirá! ¡Ógenhert suplicará!

Tómri: —¡Lódara! ¡Lucharemos en tu nombre!

Entre Arengas y ovaciones, continuó unos momentos la gran reunión.

Sin más, en distintos grupos siguieron con la cena hasta que partieron a su último descanso placentero.

Al alba y durante los días siguientes, Ádho, volviendo sobre sus pasos, fue guiando al gran ejército federado por su país. De día se escondían y de noche marchaban. Luego de un par de días,

Ádho: —Aquí, podrán conocer sobre las costumbres de nuestro país de pescadores y navegantes —afirmó.

Hóndan: —A poco de andar por tu país, veo que todos son altos y corpulentos, hombres y mujeres. Y bastante rellenos, por cierto.

Ádho, mientras le daba unas palmadas en la espalda, que casi doblan al jinete de las estepas de Árpar, comenzó a reír estruendoso y responder: —Nuestra tradición de interminables banquetes… de engullir a cada momento… es bien popular.

Tómri, contagiado de la risa bonachona y enorme de su amigo,

abogó por ellos: —Podrán darse cuenta de que los hábitos que vemos en estos aliados cuando visitan nuestros países, no son sólo cuestión de esos colosos guerreros… ¡Es todo su país!

Úwham brindó una educada sonrisa, así como su agradecimiento con esos pueblos aliados: —¡Así es, sabio Fíndelgan! Con quien nos cruzamos, fuera pastor o cazador, viajero o trocador, navegante o pescador, iba masticando, y son muy dados al habla, sin dejar de comer por supuesto.

Ádho dijo intentando compensar: —Bueno, bueno, es que necesitamos mucha energía para el mar. Y para otra de nuestras costumbres. Una usanza que nos sirve en esta marcha: la tradición de mis pueblos de, en cualquier cabaña, tener un gran sótano. Bien, muy bien, provisto de abastos y camastros. Por eso, los pueblos de camino nos ayudan con sus provisiones, y con los apretados escondites durante las jornadas.

Tírdan: —Gracias a eso, los rastreadores que enviaron los enemigos hijos de la resplandeciente Ífrim, nos perdieron de vista en la primera aldea al pasar a tierras de Ánguemen.

Svéin, ya pintando una sonrisa plena y compinche, de esas que llegan hasta los ojos: —Lo cual es terrible para nosotros —dijo con humor—, los ocultos guerreros… Dada la escasa o nula ventilación de esos grandes sótanos y sus trajinados cuerpos, ropas y animales…

Mientras así se adentraban en Ánguemen, una pequeña tropa de distracción marchó retornando hacia Úlsax, y vociferando que debían volver para recibir más tropas de refuerzo… Todo para despiste de los vigías que enviaban los nefastos secuaces de la resplandeciente Ífrim. En tanto que, en Ánguemen, caída la noche, salían los guerreros y sus bestias luchadoras. Dejaban los túneles y sótanos para ponerse en marcha. Lenta y cautelosa marcha, bajo la poderosa luna creciente. En cuanto pudieron volver los vigías siniestros, el tropel ya se les había escapado de sus maliciosas vistas.

Esta vez, las guardianas felinas de las princesas, entablaron amistad con muy buenos proveedores locales: el pacífico coloso Ádho y su serenísimo padre el coloso Ródger de Ánguemen. En estos casos, los grandes felinos sí se parecían a gatitos, frente al corpulento tamaño de esos tan buenos hijos de Lódara. Desde antaño, el coloso Ádho era uno de los más firmes compañeros de travesías y hazañas junto a su gran amigo Tómram (el joven Fíndelgan), y a Tírdan de los Seis Países de Ëhingur. Y por eso mismo era uno de sus más preclaros consejeros, de esos que solo dicen lo que es justo y no lo que es complaciente.

Lo cierto y justo, era que, de esa tan mundial mixtura de jinetes y guerreras, combatientes y luchadoras, de costumbres y tradiciones, más de un roce y amoríos surgieron. Por supuesto, nada duradero y

sólo por simple libertad. Estaban formando no sólo una federación por ese motivo circunstancial de guerra, sino que, en algunos casos, como los de Tómram, Tírdan, Élimer, Hóndan, Úwham, Àvil Hégroq de Anermíros y Svéin de Áihrrud, o Adho de Ángemen; intentaban entrelazar una federación duradera. Una alianza que aumentara y asegurara la bonanza y benevolencia en sus naciones, así como también los hiciera temibles ante los voraces deseos imperativos de los Auxiliares Detentores de Ífrim y sus funestos secuaces.

Acampe en Héssvin y misión al Rey de Érromnul

Así, entre charlas y parlamentos, comidas y bromas, las noches de marcha transcurrieron sin sobresaltos de montaña en montaña, de valle en valle, cruzando arroyos y ríos, subiendo cimas y esquivando picos, de montaña en montaña, de monte en monte, de elevación en colina, hasta que pisaron los llanos bosques de Héssvin, y luego sus praderas.

Al anochecer del octavo día, hicieron un custodiado campamento, se alimentaron con suficiencia y descansaron. Plantaron los estandartes de cada país, así esa plaza fue nombrada: 'El Acantonamiento de los Nueve Estandartes', o simplemente 'Nueve Banderas'. Tres líneas de altos mástiles, con sus estandartes, marcaban las tres avenidas que confluían en la explanada principal.

Estaban los estandartes con los caballos de Ítunqraf, el poney de Íribraf, el torreón con hachas del Óididion, los remos, arpón y vela de Ánguemen, el oso de los Élguk, los Tres Árboles de Úlsax, el cernícalo de Árpar, el estandarte séxtuple de Práulim, y la lira con flauta de Dránwell (Hýngat era tan pequeño, que estaba bajo el ala del gentil Dránwell). En el centro: la gran fogata de la Gran Federación. Gran contrapunto central, de las nueve fogatas de centinelas que rodeaban el extenso acantonamiento. Una de las avenidas era la de los 'sureños', otra la de los occidentales y la tercera de los 'orientales'.

Al amanecer siguiente ocuparían su posición al suroeste de la aldea de Dránwell y presentarían combate a los perversos secuaces de la resplandeciente Ífrim. Por consejo del pequeño rey, plantaron picas en "el Atabal de Héssvin", una abombada loma. Cualquier galope sobre ella, retumbaba profundo y grave como un tambor en Fiestas del Agua. Era una colina baja y alargada: dominaba los prados que descendían luego hasta las playas costeñas. Prados amarillentos coronaban "el Atabal".

Bien temprano una misión delegada del 'Consejo Federado de Lódara' fue enviada con Tómri, Dránwell –lira en mano–, Tírdan, Úwham y Élimer, y varios guerreros como custodios, para hablar buenamente con los líderes enemigos, así como realizar el ultimátum: Los mandaban a abandonar ese mismo día sus costas, desarmar e

incinerar el falsario templo y soltar a todos los cautivos. Preparados para la guerra, primero cumplían con el deber de la paz. Si había una forma de evitar grandes sangrías mutuas, había que intentarlo.

Todo el camino de ingreso por el acantonamiento enemigo estuvo plagado de miradas amenazantes, insultos en mil idiomas incomprensibles, gestos amenazantes en algunos casos hasta muy cerca de su cara, así como a sus pies llegaron muchos escupitajos y lanzamientos de comida podrida.

El heraldo del recio rey de Érromnull, los interceptó en su camino a los vivaques principales y notoriamente altos. Pese a su petulancia y abierto desprecio, prometió que tendrían una reunión con los líderes que aceptasen rebajarse a parlamentar con los "incrédulos" emisarios de tamaña "milicia de salvajes que no ofrendan".

Luego de una muy tensa espera en medio del ejército enemigo, el despiadado rey de Érromnull, como divertimento y curiosidad, aceptó recibirlos junto a otros potentados y generales. Los Auxiliadores Detentores menospreciaron completamente su presencia, negándose a recibir su embajada.

¿Qué necesitan? Tradujo con clara incomodidad y desprecio el enviado lenguaraz "en nombre del señor de naciones, principal brazo fuerte de los excelsos Auxiliadores Detentores de Ífrim, quienes son ojos y oídos del Inmutable Rostro de la Cuenta Perpetua".

El traductor se volvió sobre sus pasos hacia el centro de la soberbia comitiva. Así, en un momento, junto al lenguaraz, rodeado de lugartenientes, ministros, legados, custodios, y demás numerarios, el recio rey de imponentes atuendos, gemas y armas, con parte de su rostro tapado por los velos de su enjoyada tiara, rematada con altas cerdas y plumas resplandecientes que salían desde su coronilla hacia atrás, reinaba.

Ante la incomprensible y firme solicitud de los federados con su ultimátum, el cada vez más incómodo traductor pasó de gestos de desentendimiento, a plena ira y al realizar su labor frente a sus amos, tomó una entonación y actitud suplicante muy efusiva. No quería perder su cabeza ni su puesto por lo que tenía que transmitir. El gesto del rey de Érromnull fue de risa y duda. Según el traductor, preguntó el gran rey:

"¿Es normal en esas tierras interponerse a la enaltecedora obra del Inmutable Portavoz de la Cuenta Perpetua y su magnificente generosidad? Los elegidos siempre triunfan" –afirmó–. Preguntó también si ellos "querían ser parte de los elegidos o sucumbir con los incrédulos salvajes."

Solamente con mirarse entre los federados voceros, se entendieron. Con calmos gestos de cerrada desaprobación ante el directo intento de soborno y captación, con pueblerino silencio, se

fueron a paso firme.

Antes de salir, Tírdan preguntó a Tómri si podría lanzar algún conjuro, a lo que Tómri respondió que serían inmediatamente asesinados en caso de que lo notaran. Con esas resoluciones, los federados comprometieron la lid para esa misma mañana.

La cerrada negativa en ambos bandos a ceder nada, finalmente liberó al lenguaraz de tan peligrosa tarea. La salida de los delegados federados fue tan calumniada y ensuciada como su entrada.

Un heraldo de Íkorn se acercó al agotado traductor y lo palmeó en el hombro: –Bien. Tu cabeza sigue ahí. El Rey de reyes no se incomodó con tu servicio. Sigue así–. El traductor respiró hondamente, aunque sabía que en cada palabra que tradujera, se jugaba la vida.

Pronto estuvieron con el ejército federado informando la arrogante negativa de los enemigos a replegarse y comenzaron las voces de batalla.

Estaban en el acantonamiento los siguientes federados: Tírdan y unas siete centenas y cinco decenas de combatientes y guerreras de los Seis Países de Ëhingur, el drástico Térlimian con seis centenas de bravíos combatientes, la poderosa Hírdef con cinco centenas de temerarias jinetas, el cordial Dránwell con quince decenas de aldeanos preparados para combatir, los colosos de Ánguemen con veinticinco decenas, tres centenas y veinte colosos traían los de Élguk. El habilísimo Hóndan cabalgaba con sus tres centenas y cincuenta audaces jinetes, el sabio Tómri con cincuenta hechiceros más seis centenas de monjes guerreros y jinetes arqueros, Svéin con sus compañeras y doce decenas de jinetas de Élem, Ávil con sus custodias y once decenas de osadas guerreras montadas de Élem y Úwham con dos centenas y treinta resueltas guerreras; con ellos el gran y humilde príncipe de Ítunqraf: Élimer y sus cinco centenares de poderosos jinetes.

Así con la clara estrella de la mañana se fueron apagando los fogones y pertrechando los últimos centenares y centenares de combatientes que faltaban alistarse: luchadores, monturas y bestias de guerra.

Tinlín, Élimer, Hírdef, Tómri, Máram, Bóntio, Térlimian, Bidraún, Tírdan, Úwham, Ávil, Hóndan, Svéin, Dránwell, Nág, Antusúbel, cabalgaban cruzando el acantonamiento por las tres avenidas, y convocando a todos hacia el campo de batalla.

Tírdan, Éqil, Nág, Tómram y los aliados tomaron posición primeros en ‘el Atabal de Héssvin’. Mientras oteaban la formación enemiga construirse, también veían los estandartes federados llegar uno a uno, cubriendo el Atabal y sus lados. La formación convenida entre Guardianes, guerreras, veteranos, hechiceros, Fíndelgan, jefes, jefas y monjes guerreros, puso a las más pesadas tropas montadas al

centro de la línea de batalla frontal, y a sus flancos los guerreros pesados a pie y con lanzas. A los flancos de estos –izquierda y derecha-, se presentaron las caballerías ligeras. Detrás de los batallones a pie, estaban las caballerías saeteras de órunu (poneys) de Úlsax y las jinetas de Íribraf.

Frente a ellos, al otro lado del campo, se fueron ordenando las nefandas tropas enviadas por los Sempiternos Detentores de Ífrim, bajo el central mando del recio rey de Érromnull, Íkorn; siendo visiblemente mayores en número que los federados. A lo lejos y detrás de ellos se veía el mar. Al sur, a unos pocos miltrancos (kilómetros) por la costa, las barracas y luego el gran templo en construcción.

Pronto comenzaron con sus griterías en ambos bandos: muy desde lejos de podía apenas ver a los perversos Auxiliadores Detentores, entre incontables sirvientes, estandartes y pendones, trompetas, cuernos y timbales, con sus túnicas albas, negras y doradas, que desde lejos iniciaron maldiciendo al ejército federado con arcanos insultos y conjuros contra sus dioses, espíritus, ancestros, jefes y jefas. Luego sus esbirros siguieron su ejemplo, Íkorn el primero.

Después de sus blasfemias, vinieron los rugidos de las armas federadas y su estruendo fue mucho mayor que su número. El ardor de las variadas naciones de los federados fue tal que hicieron callar a sus enemigos, incluso varios guerreros y luchadoras se adelantaron desafiando a combate singular a cualquier ruin adversario.

—¡Oh, por Lódara desafío al campeón enemigo! —fue el rugido del adelantado jinete Bréiqo.

—¡Oh, por Lódara desafío a la campeona enemiga! —bramó la jineta Náai.

Una docena al menos se plantaron en el medio del campo, pero la primera respuesta de ese ato de pérfidos enemigos no fue ofrecer contendientes: solo Íkorn procedió a dar una orden y una lluvia de flechas voló hacia esas docenas de incontenibles valientes. Algunos de ellos usaron sus escudos, otras vieron que la puntería de los nefandos arqueros enemigos era tan pésima que solo se movieron con agilidad y esquivaron decenas de saetas. Luego soltaron ampulosos gestos de risa, escarnio y burla hacia el rey de Érromnull: todos seguían con vida, solo algunos de los campeones pesados de Óididion tenían una flecha que adornaba pies u hombros. Eso solo los hizo gruñir con más bravura y adelantarse varios pasos más, pidiendo a gritos adversarios de su talla y no viles saetas; uno de ellos era Bréiqo, poderoso jinete del Sur de Óididion; pesadilla de los nefandos vecinos de Sérngall.

Ante tales burlas y desafíos, el mandamás de Érromnull accedió a soltar algunos de sus perros guardianes; doce se adelantaron al centro del campo de batalla para derrotar a los federados y federadas desafiantes.

Mientras decenas de federados, los más veteranos y Tómri entre ellos, se adelantaban a las tropas, pero a suficiente distancia de los doce combates singulares y con potentes voces en lenguas foráneas invitaban a las tropas enemigas y sus sirvientes a defeccionar, a desertar y vivir libremente en la Tierra Central, a fugarse y dejar de ser sojuzgados o servidumbre avasallada por migajas, para arraigar libres en los países federados, así Tómri exclamaba con voz de trueno:

- ¡No son bueyes con escudo y lanza, son hijos e hijas de Lódara, dejen el ajeno hierro que mata y vengan a Práulim por el hierro que labra la tierra propia!

Luego en otra parte de la línea bramaba una Atuúp:

- ¡¿Acaso son las serviles avispas de los usurpadores?! ¡No! ¡Somos hermanos y en nuestros países tendrán tierra y familia!

Más lejos en la línea lanzaba su resonante dardo la astuta Máram de Dígor

- ¡¿Van a morir por darles tierras y cautivos a los que nunca les dieron nada, van a luchar para darles todo a los que no les dan nada!? ¡Vengan con nosotros y reciban tierras y fraternidad!

En la cara del 'señor de naciones', el despiadado rey Íkorn, y frente a todos los potentados hegnurios, esos atrevidos fomentaban la deserción. Aprovechaban el desafío de los combates singulares. El terror al castigo por deserción hizo que ningún soldado enemigo o sirviente o esclavo expresara algo. Pero la esperanza estaba sembrada. Algunos tendrían aun espíritu propio y verían la forma de desertar a escondidas, sabiendo que esos países dieron su pública palabra de hospitalidad. Con celeridad se adelantaban. Vociferaban su pública invitación a la deserción. Y pronto volvían a sus posiciones, los veteranos lenguaraces y Tómri, a fin de no desatar una lluvia de flechas en su contra.

Volviendo a los combates singulares, en poco varios de los viles contendientes estaban huyendo con o sin heridas graves, al final tres yacían agonizantes… Casi todos los y las federados volvieron triunfantes a sus filas: algunos habían combatido y hecho huir a sus adversarios, otros llegaron a herir a sus contrarios y tres dieron muerte a sus nefandos enemigos.

Pero aún seguía en combate Náai de Árluq "la Potranca Esquilmadora", una jineta guerrera de pequeño porte y gran delgadez, pero de muy enérgica agilidad: Náai esquivó un golpe que le hubiera partido la cabeza y, para disimular el miedo, bramó su insulto: – ¡¿Nada más, animal?! ¡Mi abuela peleaba mejor!

Su adversario era el campeón de Ásimblaf, un soldado acorazado, mucho más grande y fuerte que ella.

El bestión lo intentaba, pero pese a que ya ambos habían dado y recibido muchos golpes, la pequeña federada seguía en pie y dando

lanzazos y espadazos frenéticamente. Había sido entrenada por la Consejera Aánlul de Inúdara; en las regiones del país de Milotúú entre Dígor y Alurútan. De allí mismo era su pequeña aldea de origen: Árluq.

Su armadura era adecuada para su agilidad, mucho cuero, debajo lana bien tejida y retejida para frenar los golpes, un yelmo abierto, una espada corta, escudo pequeño y redondo, y una ligera lanza larga.

Tanto batalló la joven Náai incluso dando mil vueltas alrededor del acorazado campeón de Ásimblaf, que terminó agotándolo con sus rodeos, así venciendo su estabilidad para hacerlo trastabillar y una vez caído, pese a que se defendió con bravura desde el piso, antes que volviera a levantarse, ella logró darle una estocada final y fatal en su grueso cuello…

Con gran estruendo rugió toda el arma federada: su pequeña "Potranca Esquilmadora" había reafirmado el entrenamiento que por años la veterana Aánlul le había dado; y había superádose en coraje y habilidad: de simple aldeana guardiana a Gran Guardiana… ¡y ahora campeona de campeones!

Tal derrota para Ásimblaf no hizo más que causar una gran y burlona risa del recio rey Íkorn y sus jinetes acorazados, hacia el soberbio rey vasallo de Ásimblaf y sus principales huestes. Cuando el rey de reyes cesó su risa, todos enderredor también.

El desafío de los federados los atrajo, las burlas e insultos los enardecían… querían la batalla, pero al poco tiempo un 'Heraldo Máximo' del rey de Érromnull se adelantó hasta el punto donde su voz se escuchaba desde el frente federado y lanzó la injuria:

—¡Por orden del rey de naciones, se aniquilará a los incrédulos con ferocidad el día de mañana! ¡Oh rancios incrédulos fuscos que no sacrifican —gritó en claro tono de desprecio y luego cambió a una entonación muy solemne— al generoso e Inmutable Rostro y Portavoz de la Cuenta Perpetua que mora en Ífrim, y a sus excelsos Auxiliadores Detentores sempiternos, disfruten su última jornada con vida!

Retornado el injurioso heraldo, se marcharon los batallones enemigos y todo, sin romper ni descuidar sus flancos y retaguardia, muy lentamente en estricto orden.

Los jinetes y guerreros de Lódara, en toda su federación, no entendían el lento retiro de las viles tropas de la resplandeciente Ífrim, lideradas por sus falsarios Detentores Perpetuos… Algunos le arrojaron flechas y hondazos e hirieron a unos pocos enemigos en retirada, pero eso no impidió su extraña maniobra.

Al anochecer, se triplicó la guardia; y en grandes parlamentos se debatió el porqué de la huida de los funestos invasores.

Al segundo día en el campo de batalla, los federados bullían,

habían libado ya más brebajes que en el encontronazo anterior, realmente se notaban incontenibles arqueros, furiosos hacheros y ardorosos jinetes. Era un clima indescriptible, hasta sus monturas, briosos caballos y fragorosos bisontes, estaban arrebatándose por la gran batalla, por derrotar a los enemigos de sus pueblos y expulsarlos de sus costas, con 'Lanza Sagrada', con Detentores, con flota y toda su imperial infestación. La elección de Dránwell había sido acertada. Los inquietos cascos de tantos caballos, mantenían en constante retumbar el poderoso 'Atabal' de Héssvin. Los enemigos podían sentirlo, de seguro.

Otra vez se chocaban las estrategias de los ejércitos: con tesón se adelantaron no ya guerreras o luchadores solitarios para combate singular, sino ya en tríadas o quintetos y sextetos.

Una docena de combates grupales se esparcieron, en medio de un prolongado campo de batalla en suspenso…

En algunos primaban los combatientes federados, en otros los nefandos enemigos, pero sin dudas ambos ejércitos mostraban su expectación y bramaban con cada golpe decisivo propinado por los luchadores y guerreras. Claramente Náai condujo un grupo de cuatro luchadoras, Bréiqo comandó tres jinetes, Bóntio, Bidraún, Tírdan y Tinlín, Úwham, Ávil, Svéin, Hírdef, y otros más condujeron o se sumaron a las grupales lides.

Los otros encargados de coordinar los esfuerzos federados, se adelantaban para arengar a los batallones más expuestos de la Detentación, asegurándoles su liberación, su compañerismo y tierras, si se rebelaban contra la dominación de la resplandeciente Ífrim y se sumaban a la expulsión de esa peste vejatoria; con velocidad proferían sus fraternas invitaciones públicas y más rápido aún volvían a sus posiciones. Mientras tanto las escaramuzas eran mucho mayores que en la feroz jornada anterior. En algunos casos los pequeños combates grupales atraían a más combatientes.

Las nefandas tropas de Ífrim estaban más distribuidas por los flancos, ya no tan concentradas en torno al centro. Las palabras y armas arrojadas por los federados llegaban a los fanáticos batallones custodios de la 'Lanza Sagrada'.

El clima de furor, de exaltación, era insoportable, quizás los hechiceros, Fíndelgan y magos habían preparado brebajes demasiado exacerbados… La situación ya aturdía en el Atabal y arriba de él. Era como si transcurrieran larguísimas horas, pero fue un breve tiempo, tan breve tiempo… Varias de las pequeñas batallas grupales se resolvieron a favor del denodado esfuerzo y sagacidad de los federados, otras continuaban con fervor y frialdad.

Cuando al fin se inició la huida de varios grupos de cautivos y soldados forzados, de la resplandeciente Ífrim, que aullando corrían

desde sus batallones o desde la construcción del falsario templo, escapando hacia el Sur o el Norte por las costas o cruzando hacia las praderas del interior… Tanto Tírdan como Tómram y Ádho vieron como su táctica de invitación y a la vez amedrentamiento, ya daba algunos resultados, pronto los siniestros jefes de batallones no pudieron matar a más de los aherrojados y soldados que intentaban fugarse; por lo que otra vez, las armas del dominio de Ífrim hicieron sonar sus vientos y tambores, el ofensivo heraldo se adelantó mientras se detenían los pequeños combates remanentes. El buitre con sombrero graznó:

—¡Por orden del poderoso rey de naciones, se exterminará a los incrédulos con ferocidad el día de mañana! —repitió el heraldo los dictámenes, así como repitió sus cambios en la entonación de los mandatos— ¡Oh desacertados incrédulos obtusos, que han vivido sin santas oblaciones al Inmutable Rostro y Portavoz que mora en Ífrim y a sus excelsos Auxiliares de la Cuenta Perpetua: los sempiternos Detentores; beban y regocíjense en su noche final!

Sin más gestos ni agravios, se retiraron en conjunto con presteza y orden para evitar más deserciones y represalias públicas, así la victoria se alejaba otra vez del pequeño ejército federado.

Esa segunda jornada las tropas de Ífrim eran ya muchas más que en la primer amagada. Los federados apenas intentaron seguir ese ciclópeo testudo, pero estaban más enardecidos por la indignación de esa nueva retirada.

Los días pasaron, el fervor de batalla era ya general y profunda en cada federado, el próximo campo de batalla les daría la victoria a ellos y la primera gran derrota a la Potestad de Ífrim. Esto se respiraba, se sentía como un hecho obligado, aun cuando sabían que seguían llegando viles tropas de Ífrim o de sus secuaces y subordinados. Pero la furia estaba en los federados. No sólo era la victoria o la destrucción del falsario templo en construcción, era erguirse, era levantar el primer gran muro contra el incesante avance del dominio Detentor de Ífrim.

Tras unos días de ansiedad frente a la ausencia del enemigo en el campo de batalla, el alba de esa mañana, sonaron vientos y tambores en ambos acantonamientos: los nefandos jefes y soldados de la resplandeciente Ífrim se disponían a combatir.

Fue otra jornada más, pero aún más desconcertante. Los brebajes libados fueron pocos. A todas las tropas federadas, más los guerreros y hechiceros que seguían sumándose, casi con desgano se los veía en el nuevo campo de batalla. Retumbando el Atabal…

Estaban no muy lejos de los alrededores poblados de tiendas, junto a fortificaciones de los Detentores. Se podía oler y avistar la costa, veían los grandes barcos de la resplandeciente Ífrim. Los fieros

batallones de los lobos con corona no tardaron en alistarse en torno a sus fortificadas barracas y su gran cuartel –al Norte de la construcción del gran templo, unos miltrancos antes de llegar a la aldea de Dránwel-. Los federados se mostraban serios, casi sin moverse, como si un helado miedo les hubiera calado el anteriormente ardoroso pecho. Era tan extraño, no se veían inseguros de la victoria. Fuertes se escuchaban lacónicas arengas hacia los escuadrones de la Detentación, que ante la quietud de los federados parecían más animados.

Tómri, levantó su mano para pedir atención, y cuando la tuvo, exclamó con seriedad y calma, en contraste con el clima general: —¡La burda 'Lanza Sagrada' no está! No entre estos, como las otras veces. O la escondieron, o ya viaja. Cualquiera de las dos es buena noticia: Están preparados para perder.

Máram respondió desde lejos: —¡Es en clara demostración de fuerza imperial, está seguramente en el gran cuartel!

Nág vociferó desde más lejos en el alargado frente: —¡O está en los barcos! ¡Estos lobos cebones están listos para huir por miedo a nuestros hierros!

Tírdan, con extraña serenidad contemplativa afirmó: —Es una imagen muy fuerte, las tormentas que se ven en el horizonte del Naciente. El viento de Fúchpin que emanan y que, atravesando los pestíferos cuarteles y barracas, las fieras naves y batallones, arremete, como una brisa traicionada y furiosa, contra las frentes y pechos de nuestros valientes guerreros y jinetes.

Ádho se rescó con calma el pecho, y dijo: —Las tempestades marítimas y los vendavales no durarán hasta que tomemos coraje para vencer ¡y arrasar sus asquerosas edificaciones en las costas!

Hírdef desde lejos, mientras sujetaba fuerte el extremo de su fusta: —¡Oh, quizás Xáchel ya ordenó a esos meteoros marcharse!

Pero las tropas federadas no marcharon contra los enemigos expectantes, y eran principalmente los tres firmes amigos, Tómram, Ádho y Tírdan los que sostenían esa orden, de no dejar su posición en 'el Atabal', que algo de ventaja les daba en el campo. De haber corrido tras las varias amagadas de los viles adversarios, perderían su posición de ventaja –quizás la única- y además quedarían expuestos a las torres de las fortificaciones que encerraban las pestíferas barracas y cuarteles de los invasores. Tras unos interminables momentos, tras las arengas de los veteranos adelantados, tan compactos como llegaron, se retiraron, en puro silencio. Esta vez Tinlín de Agalría, sonriendo tranquilo, hizo las veces de heraldo, comprometiendo el ejército federado para el combate en el venidero día. Primero cabalgó hasta mitad del campo de batalla, frenó. Les silbó tan fuerte, como para espantar mil osos, y vociferó Tinlín: —¡Por Orden del Consejo Federado de Lódara, expulsaremos a sangre y fuego estos sucios

invasores, gusanos con yelmo y lanza, el día de mañana! ¡Tienen una gran oportunidad de huir con vida! – les escupió para el costado, algo susuró a Urpána, su caballo, y este se abalanzó bien alto mientras el jovial guerrero silbaba, otra vez como para espantar dragones. Y se volvió con una de las mejores anécdotas para cuando tuviera nietos–.

El clima era insostenible, muchos federados tenían la mirada perdida en el horizonte, otros no dudaban en increpar, criticar e insultar al mandato de Tómram, Ádho, Élimer y Tírdan; y los menos, los más contenidos, sentían deslizarse mudas lágrimas por sobre sus inexpresivos rostros ¿Habría sido la última oportunidad?

Todo eso había sido parlamentado y decidido entre las huestes federadas. Pero era muy difícil para algunos soportar el peso de su decisión: la tensa, tensísima espera, la guerra de nervios, suministros y refuerzos. Del lado contrario se oían insultos y carcajadas enormes, los inmundos tropeles del dominio Detentador no entendían esa muda retirada, otros bromeaban por ver como los federados copiaban la táctica inicial de sus falsarios señores.

La ventaja era que ellos eran muchos más que los federados, además mantenían bien custodiado el gran templo en construcción, el varadero y la 'Lanza Sagrada'. Quizás sus jerarcas desconfiaban de tal maniobra, pero conocían bien su superioridad y sabían que las tormentas no durarían mucho más.

El Rey de Érromnul observaba. Tres generales se acercaron en sus bestiones acorazados y le sugirieron aprovechar… El rey de naciones ni los miró. Con el movimiento de su dedo, sin siquiera mover la mano o el brazo, los envió a su lugar. Tragaron saliva, y reverencia mediante retrocedieron pálidos. Uno de los heraldos exclamó: –El Rey de reyes manda. Que Hégnur se compadezca del que dude–.

Así se mantenía la espera, la inexplicable espera. Pero todos los federados sabían los motivos, para poder acordar tal decisión, sostenerla y quedarse en los campamentos. También parece que, por alguno que no estaba muy seguro, o algún infiltrado, los pérfidos Auxiliares dirigentes de la Detentación de Ífrim confirmaron su sospecha de la estrategia de desgaste de los federados. Estos sabían que sólo vendrían refuerzos de cabotaje, ya el 'Ancho Mar' estaba infranqueable.

La triple vileza de los Detentores.

Entonces, la contra estrategia de Ífrim fue amplia: empezaron inmediatas las tratativas para que las bestiales tribus de Údowig prepararan variadas incursiones sobre los países federados desde el Norte, en el interior de la Tierra Central. Esta noticia pronto llegó por los espías de los colosos de Élguk, que vieron los botes de cabotaje de

la resplandeciente Ífrim adentrarse desde al 'Mar Ancho' hacia el gran y larguísimo río ancho de Údowig, que es alimentado por el 'Gran Río del Valle' del interior de Práulim, así como por el extenso Río Rojo, el cual funge de frontera norteña de los Seis Países de Ëhingur con los inmensos bosques meridionales de Üdowig. Los siguieron al sospechar de esa siniestra y usurpadora presencia en sus costas… y los vieron entrar en la fortaleza costeña de las salvajes bestias de Üdowig. Luego notaron que comenzaban los preparativos para sus feroces razias y correrías, congregando a sus caníbales guerreros…

Al saber de esos movimientos, los colosos de Élguk prepararon sus tierras por si eran invadidos, a la vez que un pequeño grupo cruzó veloz la bahía del 'Ancho Mar' y se adentró en Ánguemen hasta llegar al acantonamiento federado en las cercanías de la gran aldea de Dránwell. Así, los federados se anoticiaban del artero primer movimiento de la resplandeciente Ífrim, a espaldas del arma federada…

En segundo lugar, enviaron tres Detentores de la Cuenta, con órdenes y tropas de Ífrim (unas dos miríadas de feroces jinetes acorazados, entre ellos había unos cien de Érromnul que montaban en extrañas y gigantes bestias mezcla de caballo y perro sin cola, de unos dos colosos de altura) hacia la nefanda Sérngall para que invadieran por el Sur a los federados meridionales: Ítunqraf y Óididion. Además, fueron enviados para que sometan – ya fueran aliados, enemigos o neutrales – a cuantos territorios cruzasen en tal invasión: Évotuk, Ánlot, Thínidra, Íribraf, Áineren, Iáflas, etc. Así dejando firmemente aherrojado y expandido el corredor de costa a costa por el medio de la Tierra Central.

Estos no necesitaron ser espiados por pueblos aliados…con gran pompa y circunstancia fueron desfilando en su partida, desde los cuarteles, en clara demostración de poderes y distracción. Con toda energía esas masas de asesinos gritaban:

—¡A Thínidra muerte! ¡A quemar Ítunqraf y violar sus hijas! ¡Arderán los tugurios de estos forajidos! ¡A estragar Óididon y degollar sus hijos! ¡Vamos a triturar estas piedras parlantes en su montaña! ¡A aplastar Íribraf y sablear sus bebés! ¡Vamos a arrancar estas raíces podridas en su propia tierra y vientre! ¡A masacrar a los viles incrédulos! ¡Caerán los nidales de estas langostas, aplastaremos sus larvas allá! Y otras tantas atrocidades, que se sabía que las hacían en sus dominios…

Hírdef silbó más que el céfiro: ni ella, ni Térlimian o Nírswgas necesitaron pensar nada. Al instante mandaron buscar a sus mejores jinetes ligeros. Venciendo al tiempo, salieron partiendo uña en arduos galopes, para llegar antes que esos ejércitos. No serían héroes en Héssvin, serían héroes en cruzar un continente y poner a salvo a sus

naciones.

Por último y para golpear pronto, comprometieron otra lid. A la vez que arteramente en la madrugada del día anterior a la posible batalla o escaramuza final, espías infiltrados como ratas o quizás algunos ignominiosos traidores hijos de madre alacrán o algún hechizo enviado por esos funestos Auxiliadores, los Detentores de Ífrim, despertaron al Láituú Tírdan con un flechazo en su costado… Mientras otros furtivos dardos quisieron simultáneamente matar al joven príncipe Nírswgas de Ítunqraf, al inflexible Térlimian de Óididion, y a la brava Hírdef de Íribraf. Intentaban así 'descabezar' a las tropas federadas para lanzar un final y tortuoso ataque…

No hubo rastros ni pistas por un largo momento en esa mañana, hasta que los mejores cazadores de entre los federados (de Ëhingur y de Ítunqraf) y sus amigos linces pudieron dar con huellas que provenían desde las afueran del gran campamento federado, y se perdían en fantasmagórica huida. Nadie fue visto ni oído, pero alguien se adentró a lanzar esas flechas y dagas, y supo precisamente adonde… De ellas solo logró impactar la que arteramente desangró el costado del valeroso Tírdan. El ataque suscitó su cólera, saber de los otros atacados ilesos, y finalmente provocó su risa. Se alegraba de su tremenda 'buena suerte'… con la proverbial frase de las tierras de Rátolmair: 'salgo a cultivar y llueven bisontes'

Pronto, gracias a la sabiduría de Tómram el 'Gran Jefe de Úlsax', rápidos y eficaces brebajes y emplastos iniciaron la cura de tan ofensiva herida. Mientras se palpaba la venda manchada, pálido como cera, pero con la sonrisa torcida, dijo –¿Ven? Ni para matarme son hábiles. Peor que eso: acertaron a medias en uno, de cuatro. ¿Es buena marca esa?

Al atardecer, falsamente llegaron unos enviados de la resplandeciente Ífrim, y pese al revuelo que se armó con semejante presencia maldita, mantuvieron un parlamento con esos pérfidos enviados del ejército de la Voraz Detentación y el Láituú estuvo presente y muy normal –ocultando su herida, claro está-. Así como todos los demás líderes atacados en la noche… Desconcertaron, de ese modo, a los siniestros legados, con ello pudiendo postergar unos días más la batalla.

Al día siguiente, al haberse aplacado el ánimo para la inminente batalla, se escabulleron de las líneas enemigas algunos de los espías de Dránwell, y en clandestina reunión con Tómri, Ádho, Tírdan, Élimer, Úwham y Hírdef informaron que:

–Por muchos lugares, los Detentores y sus constructores demandan tiempo para consolidar ese aberrante y monumental Gran Templo. Esperan disponer de miles y miles de valiosos prisioneros, fruto de la inminente batalla, para su sacrificio el ruin día en que

terminen su protervo y resplandeciente edificio, cuando conducirán los rituales de las grandes ofrendas de consagración del Templo. Por eso contienen a sus voraces soldados y secuaces.

El otro de los espías fugado, refirió: —Según lo que escuché a distancia prudencial de unos jefes de Éromnull, si ocurre algún portentoso fenómeno burlón de los dioses que haga que pierdan la gran y muy ansiada batalla… Los mares no están mansos como para emprender una furtiva huida, por lo cual pasarán de una increíble derrota a un seguro naufragio. Además, dijeron que su poderosa Ífrim nunca ha sido ni será derrotada y humillada. La aplastante victoria siempre es lo suyo. Recordaron que, antiguamente el Detentor que dejó entrever esa inverosímil posibilidad, fue degradado a cautivo aherrojado, ciego, sin palabra, su lengua fue…, y sus ojos… —dijo esto el espía mientras con gestos ilustraba el corte de lengua y el arrancado de ojos—.

Entonces, no es por miedo a una inadmisible derrota, sino por la soberbia de disponer de futuros valiosos trofeos para su nefasto sacrificio inaugural en el Gran Templo, que decidieron aguardar dos lunas. El día previo a la llegada de la 'Qórmar' (Luna llena), cazarán este 'hato de tozudos incrédulos' para ofrendarnos a su Inmutable Rostro Portavoz de la Cuenta Perpetua en su flamante y colosal Santuario; así dijeron esos jefes —concluyó el espía—.

De las decenas de espías, solo habían retornado en tan fatídicos momentos esos dos, y habían sabido de otros que aún sobrevivían, pero tres espías que eran conocidos de ellos, los vieron a lo lejos colgados y destripados…

Con esas valiosísimas informaciones, pagadas con vidas de hermanos y compañeros, sin descanso, Tírdan, algunos Grandes Guardianes más –unos diez– junto con el coloso Ádho, tropas de Ítunqraf –veinte aguerridos jinetes–, Tómri y unos diez redondos hechiceros de Úlsax, el terrible Térlimian y veinte osados oididioneses, la brava Hírdef y unos dos centenares de temerarios federados; marcharían al Oeste contra la profanadora invasión de salvajes Údowigs sobre los ulsaxanos.

Buena parte del Consejo Federado de Lódara continuó en funciones manteniendo el acantonamiento, aumentando con nuevos fogones nocturnos para simular la llegada de nuevos contingentes de refuerzo, haciendo aún más demostraciones de entrenamientos y arengas como cortina para proteger al grupo que partió. Mientras en el sigilo nocturno la Misión a Úlsax ya había salido en esos días. Todos montados, en continuos galopes, prontos a llegar, expulsar a los saqueadores, devolverles la incursión, afirmar paces y volver a las costas de Héssvin: todo en unos de pocos soles de ida y vuelta…

Sin descanso, limpiaron Úlsax de la pestífera incursión caníbal,

devolvieron el golpe cruzando a la rivera enemiga, destruyeron uno de sus grandes templos de cráneos. Mandaron un 'Sacro Comensal' de rehén a Óididion. Y con la misma velocidad volvieron hacia Héssvin. No sin el amardo dolor de haber perdido al querido Máliw de Núisprava y otros héroes y heroínas. Algunos heridos graves, quedaron al cuidado de los agradecidos ulsaxios.

En el camino entre Úlsax y Héssvin, en medio de urgentes galopes, a sólo medio día de llegar sucedió lo más indeseable: la dañosa emboscada a los federados. De la brecha entre dos lomas, a menos de cincuenta trancos, irrumpen en galope los enemigos.

—¡¡Enemigos!! ¡¡Emboscada!! —fueron los gritos desesperados de muchos- ¡¡Armas!!

Tírdan bramó con voz de montaña, cortando la gritería: —¡Unidos! ¡Agrúpense! ¡Nadie solo! —así en un instante formaron un caparazón-.

Ádho inmediatamente tronó su voz de coloso: —¡Arqueros al centro!

Unos cien jinetes acorazados del arrogante lobo con corona del Norte, el rey vasallo Nólserk de Ásimblaf, salieron de la nada para bloquear el incesante galope… Feroz fue el choque, pocas nubes mágicas hubo esta vez por la instantánea cercanía y varios oididioneses, ítunqrafianos y ulsaxanos cayeron en trabado combate, además morían combatiendo con feroz coraje dos Grandes Guardianes de Ëhingur: el brioso Nípii de Útraq y la certera Atániq de Chárvul, también cayó un mago ulsaxano más… uno de los principales maestros de medicinas y tejones: Bugestáriwul.

Con tantas pérdidas, lograron los federados desbandar rápidamente a los acorazados del arrogante Nólserk de Ásimblaf, dejando el campo regado de corazas abolladas y abundantemente pintadas con la sangre de sus portadores. Raudo fue el rematar de tantos pérfidos heridos y agonizantes infames.

El caído Bugestáriwul, había sido un gran compañero del joven Tómram… En sus manos lo veía partir… al pedirle que hablara por él ante sus ancestros. Así, Tómram elevaba en ulsaxano antiguo plegarias a sus ancestros para que lo reciban con amor y honor. Mientras lo sostenía en sus brazos… Muy pesadas lágrimas bajaban hacia la generosa Dírchris… Volvía luego a elevar su voz, pero esta vez no en cánticos y plegarias, sino al parecer eran insultos y maldiciones hacia la maldita Ífrim y sus secuaces…

Ante una pregunta no muy ubicada de Tinlín, aunque con bonhomía, sobre que significaban esos evidentes insultos… Con serenidad, pero con firmeza el sabio y apenado Tómram le respondió:

—Que la muerte de cada hermano sólo sirva para enardecer el coraje y la sagacidad de los que quedamos con vida.

Lo más doloroso aún no había sucedido, esto fue cuando, un hermano encontró al otro hermano… Naál rompió a gritos el cielo al encontrar a su hermano Nípii entre los caídos enemigos, se había ido llevándose a varios nefandos lobos con yelmo de Ásimblaf. En un rapto de locura, el hermano sobreviviente comenzó a golpear y rematar a los enemigos ya muertos que rodeaban a su amado hermano, mientras gritaba: —¡Malditos! ¡Malditos! ¡Yo era el que debía partir primero! ¡Se llevaron al mejor! ¡Voy a llevarlos a la rastra hasta el campo enemigo!

Entonces Nág se le acercó y tras un poderoso abrazo, lo sacudió para que no se fuera también con su hermano… —¡Honra tu sangre! —. Le gritó. Tragó saliva, tomó su hacha y ya no pudo mirarlo a los ojos. Luego y aún deshecho, Naál cargó a su hermano en el caballo, para después tomar unos lazos y atar de los pies a dos de los enemigos que habían muerto matando a su hermano.

Para salvar el momento de sus amigos, Ádho pidió con fraternidad: —Hermanos. Reunamos armas y pertrechos. Carguemos nuestros muertos, con pesar, y vámonos.

Térlimian: —Que las sagradas aves se lleven los heroicos espíritus hacia lo alto. Es tradición de pueblos y guerreros caídos. No hay tiempo para grandes piras.

La idea de Térlimian, al tener varios caballos sin jinete, no tuvo favorable aceptación, los caídos federados fueron cargados en los caballos para, cuando llegaran, viajar a los ancestros con piras en el campamento federado.

Así, en unos momentos y ya sin mucho que festejar, sólo el volver con vida y haber cumplido su misión contra los caníbales üdowigos… Pero a un costo muy doloroso… Se pusieron en marcha ya sin demoras, con nuevos ayunos que se iniciaron a la par de los roncos galopes.

Otra victoria, ya muy dañosa: de los más de dos centenares de guerreros iniciales, más los cincuenta jóvenes jinetes ulsaxanos sumados (unos tres centenares y algunas decenas); a Héssvin sólo llegaron cerca de dos centenares vivos y de ellos unos treinta y ocho heridos…

¡Lódara! ¡Vuelven! ¡Por Xáchel y Dírchris! ¡Ahí vuelven los federados que lucharon contra los üdowigos! –fue el grito desaforado de los vigías en el atalaya del acantonamiento-. Una gran aclamación en griterías, silbos, relinchos, tañidos de campanas y escudos fue corriendo y rugiendo como el oleaje de verano en Ánguemen… La espera había terminado y seguramente traían buenas noticias para los federados por Lódara, así como malas para los pérfidos invasores.

Sin esperar un instante, cuando algunos ya pedían el armado de algunas piras funerarias, luego de bajar a su hermano del caballo,

Naál salió a puros galopes, pese a los gritos de Tírdan, Nág y Áraw, para galopar frente a los enemigos –los cuales en creciente número se fueron acercando a ver y escuchar la furia galopante de Naál-, llevando a la rastra a los cuerpos de los dos asesinos de su hermano… Un grupo de seis jinetes federados se acercó, para evitar que lo ataquen lo viles enemigos. Después de varias pasadas de un lado al otro, primero un cuerpo y después el otro, se le soltaron o descoyuntaron. Ya sin más que arrastrar, Naál ahogado de furia, desmontó. Desenvainó su espada. Cortó la cabeza de ambos enemigos. Con todas las fuerzas de un hermano destruido por el asesinato de su mitad, se las arrojó una a una contra el borde del cruento emplazamiento enemigo. Sus profundos y prolongados gruñidos de oso enfurecido, desgarrado, provocaron terror y desconcierto entre los enemigos.

Los lobos con yelmo y las hienas con cota quedaron mudos. Algunos pocos, solamente rieron nerviosamente y se fueron. El grupo de jinetes se aproximó al desconsolado hermano. Lo escoltaron para que volviera al campamento federado, directo a los potentes y espirituosos brebajes para calmar almas destruidas, los que sabían fabricar los Fíndelgan y Ataáp… Entonces Tírdan, abrumado, le dijo a Nág – ¿Con qué cara le diré esto a su familia? –Nág se encojió de hombros y dijo –Aunque no las hay, encontrarás las palabras–.

En otra parte del acantonamiento, esa rauda campaña federada, por más raleada que retornó, merecía sus piras y su festejo: cuernos y gritos, cánticos e insultos fenomenales cortaron el aire tenso de los campamentos. Más de una guerrera de Anermíros y Áihrrud que esperaban a su preferido, tuvieron la bendición de verlo volver y poder envolverlo en su inesperado candor. Con los festejos, también estuvieron las honras a los caídos: en breve se hicieron grandes piras donde los héroes y heroínas de varias naciones pudieron serenamente y de la mano de Flúcha (el gran espíritu del fuego), Rúchnip (el gran espíritu de los bosques) y Fúchfin (el gran espíritu del viento), volar hacia Xáchel, Dírchris y sus ancestros. Los himnos y lamentaciones de Tómram y los ulsaxios enaltecieron todo el campamento, pero aun así no pudieron calmar el dolor del embriagado Naál.

Entre esos momentos, los que se habían quedado pasaron novedades a los recién llegados. Cuanto se había movido o dejado de mover en el campo enemigo, lo sabía. Eso llegó a los oídos de los retornados.

Pronto se congregaron muchos en el centro de los campamentos…

¿Qué harían frente a semejante despliegue de la despiadada Detentación? Auxiliadores Detentores y viles tropas entrando hacia el Poniente de la Tierra Central. Enviados y Auxiliadores Herravoces

(pregoneros de la guerra) adoctrinando a los caníbales üdowigos para la carnicería. Y aunque con mucha valentía, muy pocos guerreros federados de refuerzo, llegados en los últimos días...

Era una relación cada vez peor… ya de tres a uno. ¿Qué táctica permitiría resolver tal encrucijada? ¿Cómo no ir a una muerte segura? ¿Quiénes formarían el centro de la vanguardia…?

Así se organizó una gran reunión abierta del Consejo Federado de Lódara y acordaron las decisiones finales:

Tírdan, líderando siete centenas y cinco decenas de virtos (combatientes) y guerreras:

—¿Quiénes seguirán a los Guardianes y guerreros de Ëhingur en este extremo combate, por el honor de nuestros ancestros, por la paz de los espíritus que nos acompañan, por la vida de nuestras familias, de nuestros hermanos vivientes, de nuestra amada Lódara?

—¿¡Quiénes!? –concluyó rugiendo con serenidad-.

Térlimian, el de pétreo corazón, al frente de sus seis centenas de hermanos y hermanas combatientes:

—Nuestro pueblo nos necesita allá… Nos vamos hoy. —habló lento, suscitando la sorpresa de todos— … ¡Luego de ganar esta batalla! –al instante suspiraron y rieron con beneplácito-.

Hírdef (Qírte), la briosa reina, Gran Yegua Madre conductora de tres centenas de jinetas enanas arqueras, no dio arengas. Con dos señas, a lo lejos y un silbido, sus jinetas se pusieron en fila, y dijo:

—Eres arrogante… ¡No se crean los oididioneses que batallarán solos! –hizo una pausa– ¡Consejo Federado! ¡Aquí mis hijas! Las que vuelan, las que disparan galopando, las que mueren por su gente –miró a todos y cada uno–. ¡Cuiden de ellas como yo cuidaré a las hijas e hijos de sus naciones!

Dránwel de Héssvin, el Gran Maestro de Himnos y Eufonías, orquestando una centena y cinco decenas de simples aldeanos armados:

—Los utaamluranos eran pueblos raros –dijo y tarareó un instante alguna melodía de su pueblo, de esas que insinúan misterio, luego habló firme–. Pero nos han salvado con su coraje y extrañeza, Ëhingur y sus federados nos verán morir junto a ellos, más que por el Gran Templo y su estúpida ‘Lanza Sagrada’… es por nuestro honor enaltecido con vuestras actitudes.

Los colosos Ádho y Éton de Ángemen, titanes de Mar y Tierra, comandando dos centenas y cinco decenas de colosos:

Ádho, miró a Éton y a los demás: —Aun cuando nuestros refuerzos sean pocos, vamos a defender a estos pequeños vecinos de Héssvin. –allí exclama Éton–:

—¡Aplastando las cabezas de estos buitres invasores!

El coloso Númot de Élguk, gran cabeza de tres centenas y veinte

colosos:

—¡Nada nos detendrá, los derrotaremos! ¡Vamos a sacarles esa 'Lanza Sagrada'! ¡Vamos a aplastar su Gran Templo y humillarlos! ¡Erguiremos esta batalla como el final de la resplandeciente Ífrim en las costas de la Tierra Central! ¡Que estos chacales con corona se vuelvan humillados al otro del Mundo, de donde nunca debieron salir! ¡Luego volvemos a someter a los feroces de Üdowig! ¡El orden debe restablecerse y estamos aquí para esa poderosa causa!

Hóndan el hábil de Árpar, cacique jinete dos centenas y media centena de jinetes:

—Nosotros no recibimos refuerzos y estamos hartos de esperar para hacerle frente a estos gusanos con lanza y escudo. Ganarles. Y llevarnos alguna recompensa para librar el viaje de retorno…

El sabio Tómram de Úlsax, portavoz de cinco decenas de grandes hechiceros, tres centenas de monjes-guerreros fronterizos y tres centenas y cinco decenas de jóvenes jinetes saeteros:

—¡Já! Nuestras recompensas serán poder vivir para contarlo, volver a ver a nuestras familias y países… y seguir viéndolos libres y sin tanta perversa sumisión disfrazada de áureos honores y fabulosas servidumbres. Los dioses y ancestros están con nosotros, Xáchel aún sostiene las tempestades en el 'Mar Ancho'. Nuestra táctica debe ser certera, veloz y muy aterrorizadora. Hay que darles pánico a esta plaga de leones con corona, demostrarles que su inicua Potestad no nos da pavor ni nos alimenta odios ni oportunismos. ¡Temblará Ífrim al perder esta batalla, con o sin Gran Templo, ni su burda 'Lanza Sagrada' los salvará esta vez!

Svéin la sonriente hija de Áihrrud, princesa trotamundos guía de una centena y tres decenas de intrépidas jinetas:

—Nuestro servicio está a vuestra disposición. Sabemos que, con esto, asegurada queda nuestra enemistad con los viles hegnurios del 'borde del mundo', ya a nuestro retorno combatiremos desde allí al resplandeciente y voraz enemigo invasor…¡¡y esperamos su apoyo!!

Ávil Hégroq de Anermíros regenteando una centena y dos decenas de poderosas jinetas:

—Desde las junglas del borde Oeste del mundo recibirás tu ayuda incondicional, así como ahora nuestras armas disponemos para esta desigual lid. No nos dejaremos pisotear por la soberbia parasitaria de la resplandeciente Ífrim.

La encantadora Úwham de Élem, acaudillando dos centenares y tres decenas de jinetas acorazadas, con una mano en el corazón y otra en la empuñadura de su enjoyada espada:

—Mis leales guerreras del Centro y de los bordes del mundo, guerreros de la Tierra Central, no dejaremos que esta peste avance, si ya están en Üdowig y marchan hacia Ítunqraf… ¡Nuestras familias

deben ser defendidas aquí! ¡Nuestro poder crece también y cien guerras les haremos! ¡Hoy, ese falsario Templo y la 'Lanza Sagrada' y su nefasta invasión quedarán hechas sangre y cenizas!

El magnánimo Nírswgas de Ítunqraf, adalid de cinco centenas de bravos jinetes, levantó su rústica fusta y rugió:

—Nuestra batalla, ésta debe ser nuestra batalla. ¡Vamos a domar este endemoniado potro salvaje! Una vez derrotados aquí, los expulsamos de la Tierra Central, refrenamos a sus lobos con corona de Serngall y Ógenhert. Así volverá la paz. ¡Las cenizas del Gran Templo y su 'Lanza Sagrada' serán nuestro estandarte!!

La batalla final.

Así presentadas las armas. Empezaron las propuestas de tácticas. Uno contra tres… Resolviéndose de la siguiente forma, aparecerían: Los acorazados de Óididion en el centro de la vanguardia, a sus flancos izquierdo y derecho las caballerías de ulsaxanos y de Íribraf más unos dos centenares de ëhingurios. A sus flancos las infanterías, y a los flancos de estas los jinetes restantes.

En la retaguardia, al centro los sabios de Úlsax y sus arqueros, a sus flancos los jinetes ëhingurios restantes con los bisontes blindados incluidos y los colosos.

El centro de la vanguardia sería el yunque y los flancos de vanguardia y retaguardia los martillos.

Tras gran parlamento, así decidieron. Después levantaron sus armas a Xáchel… Luego apoyaron la frente en Dírchris… Al levantarse iniciaron un rugido generalizado. El fervor inundaba las sangres de tan variados luchadores. Eran el mensaje que los de la voraz Detentación escucharon.

Allí inician los preparativos para el amanecer siguiente: la Lid.

Una noche de clara luna los separa de la fatídica mañana. Guardias para dormir y alegría en el campo federado. Los dioses estaban con ellos, no así los números…

Luego de caminar por decenas de fogatas, de compartir un bocado allá, un trago acá y una anécdota acullá, entre distintas tropas de distintas naciones, Tírdan se acercó a los acampes de las Seis Naciones. Entre las reuniones fue saludando y bromeando. Había gentes cruzadas de naciones y tropas, pero ahí estaban la mayoría de Práulim.

En el fogón, Tírdan, Éqil y otros más, compartían sus ansias. Llega Nág: –¿Contaron? ¿Recontaron? ¿No van a dormir?

Tírdan: –Tres a uno. Por lo menos. ¿Dormir?

Éqil sonríe: –Una buena cifra.

Nág respondió serio: –Una buena comitiva. No somos un ejército. Me voy a volver un viejo carcamán antes que juntemos un

ejército grande.

Tírdan rió en voz baja: – Ellos tampoco son un ejército. Solo están aquí por esa porquería de la Lanza Sagrada. Sus ejércitos son diez, veinte, treinta veces más que eso.

Éqil: –Cierto, es una increíble oportunidad para darles una paliza: hay tantos reyes y señores, que parecerá que derrotamos a toda la Detentación junta.

Nág dijo afirmando, raro en él: –No parecerá.

Tírdan: –Lódara lo quiera.

Nág mientras se frotaba las manos, pero no por frío: – Lódara y todas las naciones que nos acompañan.

Éqil: –Ganaremos un largo tiempo de paz. Tal vez aprenda a dormir bien, como cuando niña. Y esa paz sea suficiente para entretejer el tiempo que vendrá después.

Tírdan: –Por eso estamos aquí. Aunque me cueste la vida mañana. Esos infelices tendrán que volverse.

Nág: –Nadie va a dejar su vida por esos imbéciles. Aunque te tenga que llevar como bolsa de grano y combatir con el otro brazo. Yo no pierdo mañana. Los enemigos están acorralados entre las tormentas del mar y mis armas. Mañana cierro el corral. Y su inmunda vida.

Éqil –Si, Tómri dice que las tormentas seguirán, hay que aprovechar.

Aparece Tómram tranquilo, recorriendo fogatas.

Tírdan: –¡Lo nombramos y aparece!

Tómri: –Gracias. Veo que todo va tranquilo.

Nág: –Sí sí. Como los conejos antes de los festivales.

Tómram: –Aguerridos conejos de leyenda y tradición.

Tírdan: –Estos conejos no darán tregua a los lobos. Pero si algo se complica en demasía…

Tómri lo interrumpe: –Habrá demasías para todos, mañana. Pero eso no quiere decir que perdamos. Mañana ganamos. Volveremos a ver a nuestras familias. Con dolor y heridas. Pero con orgullo. Duerman cuanto puedan. Aun si ganamos en una batalla corta, lo que vendrá después será muy largo y difícil.

Todos asintieron. Luego poco a poco algunos pudieron dormir, otros no. Tírdan volvió a caminar entre puestos de centinelas, tiendas que roncaban, fogatas tenues y guerreros dormidos a la par.

En otra parte del gran acampe, Tómram continuó con su paso por varios fogones. Da ánimos y certezas, compartiendo camaradería y sonrisas, templanza y fervor. Después se apartó. Ve el campo federado: carpas, serenos fogones, guardias a las afueras… Luego ve la monstruosa ciudad iluminada que era el acantonamiento enemigo. Saca cuentas. Mil cuentas. Mil tácticas. Millares de posibilidades.

El olor ácido y metálico de los enemigos llega hasta ahí.

Vuelve hacia el campamento federado. Se sienta. Antusúbel se le acercó, mientras se puso a probar la tensión de su arco, lo sacó de su silencio: –Hermosa noche hermano–

Tómri responde sin mirar, pero con una serena sonrisa: –Así es. Igual que la próxima.

Antusúbel, mientras se acomoda: –¿La veremos?

Tómri dice sin titubear: –Así es.

Antusúbel, con una mezcla de inquietud y curiosidad: –¿Con la victoria? ¿Cautivos? ¿Agonizando?

Tómri sentencia: –Venceremos. La federación gana.

Antusúbel con satisfacción, estira fuerte la cuerda del arco y tuerce los labios al costado, como cuando está por soltar una flecha, y vuelve al momento: –¿No puedes dormir?

Tómri se toma la barba con una mano, mira al cielo: – No debo dormir. Un Fíndelgan no lo hace. Hay mucho que repasar, tácticas, hechizos, palabras, ritos, oportunidades.

Antusúbel escucha la última palabra y arquea una ceja: –¿Si caen nuestros aliados de Práulim o Anguemen, seguiremos combatiendo? ¿Lo harás por tus grandes amigos como Ádho o Tírdan?

Tómri, suspira hondamente: –Muchos caerán mañana. Muchos seguirán mañana. Y sí, por Úlsax seguiré. Y por los amigos.

El silencio los envolvió a los dos, la brisa del acampe federado les trajo los aromas de sus fogones, sus gentes, de caballo, bisontes y poneys. Algún mugido cortó el silencio. La voz baja de los centinelas pasó sin inquietar a nadie. Antusúbel continuó un momento más en su charla con Tómram y luego partió a dormir. Tómri siguió contando, calculando, sopesando.

Cansado de su silvestre asiento, caminó. Se cruzó algún que otro centinela. El astro argénteo siguió iluminando sus pensamientos y pasos.

En algunos momentos de la noche, una fogata por acá, otra por allá, se reanimaban con guerreros que comían con placer y avidez. Tal vez, su última cena junto a un cálido fuego. Allí aparecía un Tírdan o un Tómri a compartir un buen momento y seguir.

En las últimas horas antes del alba, se reunió Tírdan con Ávil, las princesas guerreras y sus custodias. Lo pactado empezaba a cumplirse. No sería ni un cuerno, ni una trompeta, ni un tambor quien despertara a los enemigos.

Entonces, con todo acordado, antes que termine la noche, Ávil y un grupo de sus guerreras salió del acampe. iban furtivamente hasta las cercanías del campo enemigo. Se distribuyen unas más al Norte, otras más al Sur, algunas al centro. Cuando divisan los grupos de soldados y jefes enemigos haciendo guardia… desatan el infierno. Las había tenido sin comer en los últimos días. Así, cuando ya no pueden

acercarse más sin ser vistas, dicen a sus panteras y felinos, una sola palabra:

–Comer–

En un instante les sacan los collares, les repiten la palabra, mientras les apuntan hacia los enemigos. En la oscuridad de la noche, solo con el olor del enemigo, sus comidas, y escuchar sus lejanas voces, basta.

Un susurro. Varios susurros cruzan los aires. Desde distintos puntos del acantonamiento enemigo, se sienten presencias extrañas. Espíritus. No. Por acá y por allá se sienten goles secos. Guardias sentados o de pie, caen con el cráneo roto. Algunos, tienen el mortal privilegio de estar cerca como para verlas. Sus desesperados gritos se ahogan en sus gargantas atravesadas por colmillos.

Empieza la confusión, muchos despiertan con pavor, otros corren para cualquier lado. Se chocan. Algunos en la noche y mal despiertos hieren o matan a otros soldados. Los felinos matan otro. Y otro. La oscuridad aun los ayuda, los fuegos los develan. Se agazapan tras alguna tienda, en la oscuridad, y matan otro por acá, otro por allá. El terror es mayor. Cientos despiertan y ya hasta en los cuarteles suenan alarmas.

La zozobra cunde.

Y la estridente zozobra, no es amiga de los felinos. Se agazapan en las oscuridades cercanas. Matan algún desprevenido aislado más. Rugen. Desaparecen.

–Hecho está– dice Ávil a sus compañeras, ya estando casi de vuelta en el campamento federado.

Cuando llegaron de vuelta, cuando se encontraron las tres partidas, se abrazaron. De seguro jamás volverían a ver a sus panteras. Al menos no a todas. Pero el enemigo de esas, y todas las panteras, despertó con pavor. Con un terror inolvidable, antes del alba. Despertaron sabiendo que combatirían contra guerreros que tienen esas fieras por compañía.

Aún no comienza el alba. Tírdan, entre sus pensamientos y dibujos en la tierra, había escuchado un lejano murmullo. Sabía que ya tenía un golpe a su favor. Miró al cielo, besó la tierra. Agradeció a Lódara por esas panteras y felinos venidas desde el otro lado del mundo. Compartir una siesta con esos felinos enormes, no es algo que se olvide así nomás. Y menos si, alguna de ellas acababa de dar la vida por los federados.

Cuando escuchó la llegada de las princesas, fue hacia sus tiendas. Agradeció la vida de sus felinos custodios y dijo: –Alguna volverá. Cuando pase la batalla. Quizás mañana ya podrán volver.

Ávil: –Vuelvan o no, serán un orgullo en su patria. Serán leyenda. Y ejemplo a seguir si la apestosa Detentación se atreve a

llegar a nuestras fronteras.

Tírdan: –Hagamos que valga la pena. No dejemos que se relajen los enemigos. Voy a avisar a los centinelas que empiecen tocar diana.

Ávil: –Gracias hermano. Valiente y sencillo hermano. Aunque nuestras custodias felinas decidan marchar hacia la vida silvestre nuevamente. O alguna haya vuelto a sus ancestros. Hay una cosa que es segura: no olvidarán esa primera siesta con un extraño guerrero de tierras lejanas –con una sonrisa de gratitud Tírdan se retiró y fue a los centinelas–.

Diana.

Latosa diana.

Nág había despertado poco antes y ya estaba listo. Se acercó a Tírdan: –¿Dormiste hermano?

Tírdan señaló su mapa en la tierra –Sí, solo un momento, para soñar esos movimientos.

Nág hizo una mueca de risa, pero en silencio: –Esa es la jugada ganadora. Seguro. No te la olvides.

Tírdan le señaló lo dibujado, mientras le contaba lo soñado. En eso fueron buscando sus caballos. Más lejos veían como los bravos jinetes de Árpar apretaban cinchas. Como los caballos de Óldran y su gente bufaban al recibir las sillas. Las infanterías de los Seis Países ajustaban ropas, tejidos y cueros o placas y cascos. Algunos agregaban placas de duros cueros a sus caballos en el pecho y el cuello. Unas más pintadas que las otras. Y a unas cuantas decenas de trancos, Atanrátol y los suyos, con rito más antiguo que los bosques de Héssvin, pertrechaban a sus inigualables bisontes. La matriarca fue la primera. Su mugido, tras la ración, la reverencia, y rascarle tras la oreja con afecto, habilitó a todos los otros bisontes. Uno a uno dejaron que sus jinetes los preparen. Una vez más. O la última. El silencio era casi completo. Así como el compartir comidas y bebidas. Todos sabían que podía ser su último amanecer, su último compartir.

Con el sol ya a la vista, salido del mar, todo se aceleró. Veloces ruidos de ajetreos y alistamientos. Bufidos y mugidos alternan con gritos, graznidos y órdenes. Algunos cargan gruesas hondas y las 'dulces bombas' que los ulsaxios traían: las vasijas ya selladas con cera. Y un panal adentro. Las formaciones se iban reuniendo. Tírdan junto a Éqil y Máram vieron tropa tras tropa. Al pasar repetían en voz baja y confiada, como acto de fe – Qír qun rátol. –en unos casos, y en otros– Átrupor qun Órun. La animada respuesta de las tropas, completaba la sentencia, a veces más firme y calma, a veces más briosa y estridente.

Con ellos se sumó el veterano Óldran. El virtuoso Óldran de los Qámtu, da el sonido final. Eleva el gran Gúrmaru ('Cuerno Poderoso') y da el Qúmsor (el alto sonido):

–¡Böööööö!!!

Los federados marchan, y en poco, ocupan el campo en masa. ‘El Atabal de Héssvin’ retumba grave y profundo como nunca. Frente a ellos aparecen las bestias acorazadas de la vil Detentación, salen y salen por cientos y cientos… Eran más de tres a uno, quizás unos cuatro a uno. Pero no alteran el fervor de los valerosos federados. Tírdan roza la armadura que protege venda y herida. Aún no cerró del todo. Aprieta los dientes. Piensa en su casa, en Ëhingur, en las granjas. Respira fuerte y vuelve a indicar movimientos. A demandar corajes.

Despliegan su acordada formación, en lo alto del campo de batalla, del Atabal. Lo que sí se altera, es la disposición de las tropas: ni bien presentadas las tropas, empiezan a circular los más veloces mensajeros desde Tírdan a Tómram, desde este a Máram, desde Éqil a Termlímian…

Viendo que toda la inmensa vanguardia enemiga no eran más que débiles infanterías y sus acorazados jinetes están en retaguardia, así como en previsión del posible trabajo previo de espías enemigos, como golpe de efecto para quebrar las infanterías: Tírdan, Tómri y Svéin proponen rápidamente un cambio drástico. Y ya está en marcha.

Entre las tropas ya acomodadas, en la juntura entre caballerías e infanterías, Gráuri, jinete de Ítunqraf ve los nuevos movimientos y le dice a uno de los soldados de infantería que tenía a la par: –Tenemos cambios hermano. Prepárate, tal vez tengas que correr al otro flanco.

Amválio de Óididion, el pesado soldado de infantería le responde con el típico hierro de los oididioneses: –Y tú también. Si hace falta cargo tu caballo así llega fresco –dijo mientras rió lacónico–. Tenemos conductores y líderes bendecidos por Lódara. No hay ningún problema con cambios en el último instante. Eso es signo de su inteligencia. Estate atento –dijo con firmeza mientras acercó su puño y ambos se saludaron puño con puño–.

Primero se oyen las arengas de Tírdan, Térlimian, Ádho, Ávil Hégroq y Úwham.

Luego son varias decenas de cuernos los que cortan el aire de ese increíble día, mientras el viento se embravece, Xáchel y Fúchpin también están en el campo…

Desde los flancos avanzan veloces hostigadores con una sola misión. Que las ‘dulces bombas’ llegen detrás de las líneas enemigas. Así, antes de la carga total, decenas de pequeñas vasijas vuelan y estallan al chocar contra cascos y yelmos, pechos de caballos o pies enemigos… las pequeñas colmenas enloquecen de furia y provocan los primeros devandes en las filas enemigas de los flancos.

Con el sonido de los cuernos aún en el aire, y las abejas enloqueciendo enemigos y caballos en los flacos, se desata una colosal gritería. Con ella una masiva carga de jinetes e infantes de vanguardia

avanza en creciente velocidad hacia los enemigos, bajando desde lo alto del Atabal. Pequeños remolinos de viento cruzan la marcha de los federados hacia su destino…

En pleno avance, el centro de la vanguardia se abre… Dejan pasar en feroz galope a la tropa de blindados bisontes de retaguardia. Están a dos lanzas del enemigo. Tras el polvo aparecen cuernos, muchos cuernos. Los bisontes mugieron. La tierra tembla. Los enemigos no están preparados para tanto. Esa es la sorpresa pedida por Tírdan, Tómri y Svéin, para cambiar el orden de batalla, casi al inicio de esta. Sólo que, en el ardor de la carga, los jinetes ëhingurios siguen a sus hermanos, jinetes de enardecidos bisontes. Con ellos Tírdan, y la mayoría de los Grandes Guardianes. Es una improvisación que podría salir muy cara luego. La veterana Máram de Dígor elige, junto a un puñado de jinetes ëhingurios, quedarse junto a Tómri y los magos de Úlsax.

—¡A todo galope! —Grita con fervor Tinlín-.

Tírdan responde sin dobleces: —¡Es una locura! ¡Los jinetes sorprendemos, envolvemos!

—¡Tómri lo pide! —le grita en pleno galope, Nág— ¡Sus primeras filas son pura chusma, no te preocupes!

El galope y griterío abruma los oídos y oprime los pechos. Cruza el campo la tronante carga de cientos de jinetes acorazados, de algunas decenas de bisontes blindados en el centro. Los enemigos entran en desconcierto.

A mitad de camino, son auxiliados desde el cielo: andanadas de flechas lanzadas desde la retaguardia federada.

El choque es un estruendo seco y metálico, alaridos, bramidos y sangre hacia los cuatro confines… La carga federada aplasta varias de las primeras filas. Hacen retroceder las siguientes líneas de los invasores, que se compactan entre el miedo y la firmeza. En su gran mayoría, son cautivos y reclutas forzados bien armados, pero sin valor. Es un derrumbe que cae sobre ellos. Pronto quedan masivamente apretados, entre las huestes federadas y sus acorazados jefes hegnurios de Érromnul y tantos otros países.

Los gritos de los enemigos se ahogan en la sorpresiva avalancha de bisontes.

El bisonte de Rátolmar atropellaba con todo. Él solo seguía a su manada, a la matriarca. Jefas al frente, jóvenes a los flancos y machos viejos en la retaguardia. Él era joven. Conocía los olores. El del lobo. El del fuego. El del miedo. No entendía por qué cargar con tantos cueros duros y hierros. Era molesto. Esas placas friccionaban sus costados al respirar fuerte. Esos hierros en la cabeza apretaban, achicaban un poco la visión. Pero nada engañaba su olfato. Ni su oído. Y el hombre que llevaba sobre el lomo –Rátolmar–, era el mismo de

siempre. El que le daba de comer desde ternero. El que su madre bisonte respetaba y obedecía. El que le rascaba el cuello. El que le daba toques para dirigir movimientos. Era con quien había recorrido, y corrido por sus valles. Era el que solo permitía que suban a su lomo, solo gentes que lo respeten. Era el que a veces, muy pocas veces: había abrazado, como saben abrazar los bestiones astados. Entre su cabeza y su costado.

Era con quien había enfrentado jaurías de lobos.

Y ahora todas las señas, voces, toques y olores eran los mismos. Enfrente solo había lobos. Entonces el bisonte de Rátolmar, el afamado 'Lánpin' (Espíritu del Valle), solo siguió embistiendo. Dando cornazos. Patadas. Levantando caballos o enemigos a cabezazos.

—¡Con tu fuerza! —Grita Térlimian cuando lo ve pasar–.

—¡Rápido, más rápido! —agrega a lo lejos Atanrátol sobre su embravecido bisonte-.

—¿¡Sorprendidos los malditos!? ¡Muerte a los Detentores de Ífrim! —Lanza Svéin, con una sonrisa más cercana a una mueca feroz, que al simple sonreír; cerca de las tropas de Térlimian-.

Todos los voceros con sus gritos conducen la furia de los federados hacia la victoria, ahuyentan el pánico y dirigen los esfuerzos.

Hasta ese momento, Orgumóin, el pescador, había logrado seguir con su tropa de colosos de Anguemen. Sabía que sus líderes, Ádho, Éton, eran guerreros afamados en toda la Tierra Central. Pero él hasta ese momento solo había matado peces chicos, peces grandes, algunos monstruos marinos incluso. En grupo por supuesto.

Hasta ese momento solo había herido algunos enemigos, atacando y también resguradando a sus compañeros de línea. Hasta ese momento solo sabía despanzurrar peces. Focas. Lobos marinos. Hasta ese momento sólo había peleado cuerpo a cuerpo con hermanos, amigos, parientes. Sabía dar y recibir golpes. De grandes puños. Sabía que estaba ahí para que su gente, su pesca, siguiera viva y libre. Pero, el olor tal vez se parecía: en los saladeros de peces tenían tiraderos. A veces la mezcla de olores era fuerte. Como ahora. Sangre. Estiércol.

Miedo.

Pescado podrido. Su lanza pesaba tanto como lo remos grandes. Las ansias de la muerte, y su olor, pesaban más que remos y botes juntos. La velocidad de los latidos. Llegado el momento corrió junto con su línea. Entre todos se animaban. Entre los novatos y los curtidos. Pisó cuerpos y sintió como su lanza avanzó contra una resistencia… como cuando los pescados…

Sintió los gritos. Gritó. Con su escudo atajó un golpe de algo. La lanza quedó atascada. Había atravesado un enemigo. No sintió ni orgullo patrio. Ni nada. Solo sintió hasta atrás de la retina, la mirada

desesperada de un instante, que cruzó con el primero hombre que mataba. Después los gritos de los compañeros, que escuchaba como si estuvieran al otro lado de un muelle, lo hicieron sacar su hacha y seguir la carnicería. Otro coloso pescador que había pasado a ser guerrero. Y no sentía nada. Solo carnicería. Y esa mirada.

–¡Avancen! ¡Juntos como nudo de anguilas! –exclamó Éton–. Y toda la tropa de colosos siguió derranchando enemigos.

Los ulsaxanos avanzan, y desde la retaguardia junto a los jinetes arqueros de Úlsax e Írprau en carga, atacan con una masiva tanda de flechazos. Flechazos de largo alcance. Incluidas algunas flechas coloridas de los sabios de Úlsax, hacia las retaguardias y portales de la Fortaleza levantada por Ífrim y sus secuaces… En unos segundos:

Las nubes mágicas hacen su trabajo en las retaguardias imperiales llenas de los terribles engendros 'enskírgial' y soldados forzados, mientras en el frente los jinetes y colosos derranchan corazas y cabezas.

Uúrdanval, había escuchado el grito de Tómram. No estaba cazando bosque adentro, en su amada Úlsax. Estaba en las costas del mundo, lejos de casa. Y esos miles de enfrente no eran árboles que dieran frutos. El único fruto que podían darle, era la muerte. Por eso siguió las palabras de Tómram. Las flechas de los Fíndelgan eran más pesadas. Su punta con esos polvos mágicos la volvían pesada. Bueno. Más pesada que las comunes. Volaban igual. Mataban peor. Por eso había que tratarlas con tanto respeto como a un oso en el bosque. Casi sin moverse. En silencio. Nadie quería que le estallen ahí mismo.

Volaban sus flechas con maestría. Igual que las de sus compañeros. Al caer donde fuera, estallaban, y los esos humos de tantos colores se volvían nubes. Enemigo que tocaban, enemigo que se sacudía. Enemigo que se trastornaba. Enemigo que sangraba.

Solo por respirar.

En algún momento empezó a sentir tanta muerte. Pero al instante se acordó que todos esos de enfrente, eran los aliados de los üdowigos. Eran los que habían puesto a Üdowig contra Úlsax. Eran quienes los habían vuelto caníbales, contra sus compatriotas. Y esos endemoniados üdowigos había secuestrado y comido a una de sus tías maternas, cuando él recién era un bebé. Cada flecha-bomba siguiente, la tiró recordando el dolor de su madre. Y el dolor de cada familia ulsaxia.

Un par de flechas antes que se vacíe el último de sus tres carcajes, hizo una seña a los carreros. En breve tuvo dos más con otras docenas de flechas, comunes y de las otras.

En otra zona de la gran batalla:

—¿¿Qué hacen ustedes aquí?? —brama Térlimian a Nág, al ver que no estaba en la retaguardia-.

Con cínico humor, entre lanzazos y espadazos responde Nág:

—¡No les vamos a dejar ganar la batalla a los oididioneses solos!

Tírdan agrega: —¡Aseguramos que esta alocada carga sea victoriosa!

Úrtapal de Síwoqnal, la gigantona de Qumtúd les gruñe: —¡Combatan por Lódara! ¡Mañana charlarán!

Atanrátol remarca desde lejos sus palabras bramando como toro bisonte: —¡Luchen, sino no habrá un mañana donde charlar!

Térlimian enmienda su distracción, ve la oportunidad de cortar la vanguardia enemiga y atrapar a los Detentores en retaguardia. Y lo demanda gritando mientras sablea infanterías enemigas: —¡Al medio! ¡Empujen!

La furia de los federados no cede, en unos minutos el centro de la formación de la invencible Detentación, empieza a debilitarse.

Los flancos del usurpador enemigo también ceden…

Avanza la retaguardia de los federados, por los llanos del centro, donde el terreno baja y el polvo estorba a todos. Pero, también empiezan a presionar los flancos del voraz ejército adversario sobre las infanterías federadas, con su abrumadora cantidad pasan las líneas delanteras y chocan con los bordes de la retaguardia…

Dránwel vocifera sin temor: —¡Nos sobrepasan! ¡Defiéndanse! ¡Pidan auxilio a los jinetes!

Útitil de Dígor, también clamorea: —¡Resistan! ¡traben sus pies al piso!

Ádho grito como trueno firme mientras levantaba sus brazos mirando a su gente: —¡Déjenmelos a mí! ¡Angueménios marquemos la diferencia este día!

Ródgeros, orgulloso de su hijo, no fue menos en su estruendoso grito: —¡Con habilidad colosos, como cuando descarnamos los monstruos marinos!

En el otro flanco de vanguardia, en la parte donde las ondulaciones se vuelven bajos, también gritan ante la avalancha de sirvientes de Ífrim:

Ónrul de Síful, haciendo honra de los Seis Países exclama: —¡No pasarán malditas hienas! ¡Vamos! ¡Más unidos que nudo de anguilas! ¡Ataquen como bagres erizados! ¡Es la única forma de ser dique frente a este nefando aluvión!

Áraw de Liq: —¡Maten, no hieran, maten! ¡Tenemos que frenarlos!

Síqnara de Háil: —¡Estamos perdidos! ¡Repliéguense! ¡Pidan auxilio a las caballerías! ¡Retrocedan con la retaguardia!

Éton: —¡Vamos colosos de Mar y Tierra! ¡Demostrémosle qué es Ánguemen! ¡Los vamos a deshuesar como a un conejo!

El ejército federado parece cortado en tres…

Unos estandartes flamean allá, otros más acá, y otro grupo acullá.

Todos combaten animosos, por su honor, sus familias y países de Lódara… Son una naciente federación, aun con su ejército cortado en tres pueden seguir combatiendo. Cada grupo y escuadrón sabe qué hacer, con o sin mando confederal. Pero tan altos y sencillos motivos no son suficientes para algunos: ¡Los colosos de Élguk se desbandan rápidamente! Es un numeroso escuadrón, huye hacia los campos más bajos.

Viendo tal deserción, Tómri empieza a bramar con la voz de trueno de los Fíndelgan, aunque sin prisa ni pausa:

—¡Todos firmes! ¡Dejen que los traidores huyan! ¡Osos con corazón de hiena! ¡Hijos e hijas de Lódara, firmes!

Mientras las caballerías de los flancos externos ayudan a las jaqueadas infanterías. Se denota el fulminante coraje guerrero de las jefas como Úwham y Ávil Hégroq junto a sus audaces jinetas. Otras de ellas divisan la deserción de los colosos de Élguk y parten a informar a los jinetes de la gran avanzada central. A los que intentan quebrar la vanguardia enemiga.

Una de ellas es atravesada por una enorme lanza. Cae. Su magnífico caballo, tiene algunas heridas leves. Es Antúqil, y ya no siente a su compañera de travesía en el lomo. Había cruzado con ella la Tierra Central, desde las costas de Élem hasta las playas de Héssvin… No siente nadie en su lomo, las riendas se caen. Pero lo que no deja de sentir, de oler, es el peligro. Es el combustible de su galope. Ve otros caballos sin jinete huyendo para cualquier lado y se une a esa tropilla. Ya no hay batalla para ellos. Solo peligro. Ya no hay compañeras o compañeros para ellos. Solo peligro, por todos lados. Mientras siga ese combustible, siguen galopando.

Algunas jinetes logran llevar el mensaje, y los primeros en ser puestos sobre aviso son las jinetes de Úlsax. Éstas informan a las de Íribraf, con lo cual relinchan sus jefas:

Antusúbel grita con furia: —¡Por Úlsax y Lódara! ¡Quebremos su vanguardia y volvamos con Tómri!

Árqamul, toma con fuerza en su puño el amuleto de madera y piedra de su collar, y refuerza el coraje: —¡Todos al combate! ¡Más flechas, Lódara pide más saetas triunfadoras!

Sin quedarse atrás, Hírdef silba como si fuera una diosa del viento, y relincha: —¡Muerte a los desertores! ¡Todas a las saetas! ¡Al combate cuerpo a cuerpo! ¡Espoléen sus sagrados poneys! ¡Una partida galope a informar a Tírdan!

Los ëhinguros no ceden. Ni el resto. La partida se va acercando a Tírdan. Los jinetes de bisontes logran quebrar el centro imperial.

El enorme ejército enemigo queda partido al medio. Atanrátol,

aun jadeando de tanto topar y sablear enemigos brama como cien bisontes:

—¡¡Los quebramos!! ¡Muerta su vanguardia! ¡A cazar Detentores!

Inmediatamente Tírdan se acerca entre la muchedumbre al jefe de los jinetes de bisontes y le grita lo que las jinetas de Íribraf le informaron un instante antes:

—¡Hermano Atanrátol, hermano Atanrátol! ¡Alto, el flanco trasero de los elgukeses ha caído, más allá de los estandartes de Óididion! ¡Tenemos que reforzar allá, sino los magos caerán en barro y sangre! ¡Además las infanterías de vanguardia están jaqueadas! ¡A defender federados! ¡Somos Protectores, Guardianes! ¡Vamos a defender a los nuestros! ¡después volveremos a cazar Detentores!

Con enojo, pero inmediata solidaridad, responde Atanrátol: —¡Maldición! ¡volveremos por ustedes! ¡Bisontes todos con Tómri! ¡A defender la retaguardia!

Los jinetes de blindados bisontes y otros jinetes de Ëhingur se volvieron sobre el flanco que habían abandonado los cobardes colosos elgukeses. Los jinetes ëhinguros se separan yendo a reforzar la otra ala de infantería jaqueada. Tras ellos van las jinetas de Úlsax mientras que las de Íribraf permanecen. Sostienen el centro del frente, con los férreos oididioneses. El desequilibrio inicial se tempera… aunque los federados seguían en desventaja.

Tírdan a lo lejos divisa a Nírswgas y a Éton, entonces les grita con bravura: —¡Llegaron sus refuerzos hermanos! ¡Vamos a encerrar al enemigo!

Éton: —¡En buena hora, ya estoy empachado de descabezar solo yo a estos inagotables insectos!

Nírswgas: — ¡Bienvenidos los auxilios! ¡A derranchar cabezas!

Unos momentos álgidos de guerra, las nubes mágicas que siguen diezmando las retaguardias del voraz Enemigo…

La matanza a favor de los federados empieza a revertirse.

Entran en sangriento juego, desde la retaguardia los acorazados de Érromnul.

Eran, son, invencibles.

Desde sus flancos los terroríficos engendros enkírsgial, también se suman al avance… Los jinetes de monstruos acorazados, galopan desde las lomadas cercanas, cubriendo a los enkírsgial que avanzan desde el llano. En el caso de los acorazados de Érromnul montados en sus enormes bestiones carniceros, caen solo algunos de ellos por decenas de federados. Las nubes mágicas casi no los han alcanzado.

En semejante debacle, el arrogante rey Íkorn de Érromnul y sus bestias inician una carga de pesada caballería hacia un objetivo claro: los magos y hechiceros de Úlsax de poderosa arquería, así como el

Fíndelgan Tómri para capturarlo como principal trofeo.

Éqil ve el colapso que se avecina. Sabe lo que vale un Fíndelgan para los enemigos. Está entre retaguardia y vanguardia, ve casi todo el campo. No lejos aún ve a Máram y los monjes de Úlsax. Ve las masas, no las caras. Ve los estandartes… y ve el peor. El del rey de Érromnul y sus acorazados. Va en marcha hacia los ulsaxios y su Fíndelgan. Sus ojos se agrandan. Su agitada respiración se acelera más.

Y grita: –¡Tírdan! ¡Nág! ¡Atanrátol! ¡Nírswgas! ¡Térlimian! – Ninguno de ellos está cerca. Solo es miedo. Por adelantado. Y acción. Empezó a gritar a cualquier jinete que corriera a dar aviso a Tírdan o cualquier otra tropa. En tal distracción, un batallón de enemigos embiste a su escuadrón. Da órdenes de marchar hacia los ulsaxios. Que se replieguen. Tal vez ese tapón le de tiempo a las caballerías pesadas a volver en auxilio del Fíndelgan. Tómri no debe caer en manos enemigas. Se calza bien el yelmo.

Y corre.

Con la agilidad infatigable con que todos la conocen.

Corre como el viento, esquiva, salta, da un espadazo al pasar y evita diez. Un jinete de Ítunqraf cae casi sobre ella, atravesado por una lanza. Un soldado de las infanterías pesadas de Ódidion cae abatido y casi aplasta su pierna. Salta y sigue. Algo le golpea la cabeza en la carrera, pestañea y está rodando por el piso entre cuerpos y mugre. Llena los pulmones y de un salto corre otra vez. Esquiva, pincha, salta, grita, corre, se choca el anca de un caballo y grita:

–¡Tírdan! –el cuello le quema, respira más agitada que cien galopes–.

Tírdan era el jinete, se gira y ella vuelve a exclamar: —¡Tírdan, el rey de Érromnul cabalga hacia los ulsaxos! ¡Ayúdalos! ¡Íkorn va por la cabeza de Tómri!

Tírdan la mira, entiende todo rápido, pero le pregunta: –¿Y Arfamíro? ¿Y tu caballo? ¡Consigue uno y vamos ya!

Tírdan sin demora piensa en el valor del Fíndelgan para la naciente federación, piensa en su hermano, y comienza a rugir: —¡A cruzar al rey! ¡Todos contra los acorazados! ¡Jinetes conmigo!

Nág, mientras la sube a Éqil al anca de su caballo, Ramáhi (hijo de la fuerza), no se queda mudo: —¡Al fin mataré uno de esos misteriosos caballo-perro gigantes! ¡Quiero la cabeza del rey de naciones!

Animándose en pleno galope, Tinlín relincha: —¡Déjenme el lobo rey a mí, Urpána, mi caballo, mutilará a su cabalgadura monstruosa!

Así al ver tal movimiento de Íkorn, que pone en jaque el valor del ejército federado, los ëhinguros que van a auxiliar al Fíndelgan. Cruzan el campo a todo galope. Alguien tiene que interponerse entre

la avanzada de Érromnul y los sabios ulsaxanos…

La batalla se está perdiendo precipitadamente, amigos y compañeros por cientos caen, o son apresados… Las fuerzas de Ítunqraf con sus habilísimos jinetes regidos por su heroico príncipe Nírswgas, defienden cuanto pueden los flancos y las infanterías en retroceso, el terreno ya no ayuda. Es un tapiz de muertos. Los colosos de Ánguemen, van liderados con ciego coraje por Ádho y Éton. Ya llevan montañas de enemigos derrotados, fileteados como pescados. Pero, al fin se ven contentos, cuando se enfrentan con feroces tropas como los engendros enskírgial: fanáticos de sus siniestros amos los Auxiliadores Detentores de la resplandeciente Ífrim. Caen orgullosos, bajo los poderosos mazos y espadas de los colosos marinos de Ánguemen.

En el choque entre los ëhinguros y los jefes erromnuleses, Tírdan recuerda una clave de los informes brindados por los esforzados infiltrados: todos dependían de los dichos o gestos del poderoso rey de Érromnul, Íkorn. Entonces, raudo se entremezcla en la acorazada y vil muchedumbre, hasta estar a tiro de lanza del rey enemigo. Arroja con bruta fuerza su lanza corta contra Íkorn. El cual, hábilmente logra apartar con su pequeño escudo el lanzazo del federado. Dirige su atención al enardecido Tírdan. Viendo que el rey miró al atacante, que el león vio su presa, los jinetes de Érromnul dudan unos instantes si caer sobre él. Esos momentos le permite acercarse más a Tírdan. Hasta que, en un rápido gesto de mentón, el rey los hace reaccionar y adelantarse para eliminar al furioso atacante. O al menos desgastarlo.

Tírdan esquiva, a la vez que se escudaba, golpes y lanzas o flechas de los jinetes erromnuleses. Se abre paso hacia el altivo rey. Otros jinetes federados intentan seguirlo y chocan contra los acorazados enemigos.

Pronto se avista el encuentro entre Tírdan y el recio rey de Érromnul: el hijo de Práulim frente al falsario león con corona. El león con el rugido más fuerte de la más extensa, y militar, de todas las naciones fundadas desde el boreal reino de Hégnur. El noble brazo armado de los Mil Auxiliadores Detentores, de los opuletos ejecutores de la falsaria voluntad del Rostro de la Cuenta Perpetua, que mora en Ífrim…

Tírdan llega a su costado rugiendo como un dragón brotando de una montaña de fuego:

—¡Muere Íkorn! ¡Por Lódara, muere Íkorn! ¡Por mi familia, muere Íkorn! ¡Por mis ancestros, muere Íkorn! – Repite, con la cara amoratada de ira, una y otra vez–.

Con su veloz lanza larga, logra sacarse de encima a dos custodios del rey que intentan evitar su cercanía, uno a diestra y el

otro a siniestra, caen punzados en su vil cabeza por el furioso Protector de los Seis Países de Ëhingur.

La respuesta del poderosísimo rey hegnurio no se hace esperar: indica que, otros jinetes custodios lo derriben. Son tres los adversarios de Tírdan: lo rodean, pero él ordena a su leal caballo girar con furia. Girar loco. En esa cólera su caballo arranca velozmente, de un frenético mordisco, la nariz de un perro-caballo enemigo. Da coces al otro en la cabeza. Tírdan ensarta al tercer custodio. En los acelerados giros de su caballo, el federado clava al otro. Sin dejar de girar y moverse ambos, para no ser alcanzados por las mordidas de las feroces cabalgaduras enemigas, ni las lanzas o espadas de los jinetes custodios del rey. Como himno de guerra. O en su desesperación: Tírdan ruge sin cesar:

—¡Íkorn! ¡Por mis ancestros, por mi familia! ¡Muere Íkorn! ¡Muere Íkorn!

Finalmente, el rey toma el desafío, levanta su pesado mazo dorado, orienta su cabalgadura contra Tírdan y su caballo, a la vez que profiere grandes insultos en su idioma. Hace rugir a su monstruoso caballo colmilludo. Embiste contra el contendiente federado. Tírdan y su caballo reaccionan. Galopan contra el altivo rey. Terrible choque de costados. Ambas cabalgaduras se muerden las grupas con saña. Los combatientes se dan lanzazos contra mazazos en sus escudos y corazas.

El duelo de guerreros concentra la atención de muchos, todo el centro de la batalla se detiene, los feroces golpes y los gritos cortan el aire de alrededor… El silencio va ganando batallones uno tras otro, todos atentos al sublime duelo de sagacidades y bravuras.

Unos momentos y el Protector Tírdan cae por las coses-garras del acorazado y monstruoso caballo enemigo. De inmediato salta, prendiendo la pierna y el brazo derecho del rey: como cuando se lanzaban sobre el lomo de los indómitos jabalíes, en plena cacería… El rey se sujeta fuerte de su montura. La obediente bestia acorazada, gira su gran cuello para morder al federado. Elímil (‘Ala fiel’), el caballo de Tírdan, lo salva, hostigando de frente al monstruo que daba dentelladas para morder a su hermano. Desesperado y furioso Tírdan tira rápido.

Tira con toda su fuerza, la de sus ancestros y todo Práulim.

¡Derriba al altivo rey Íkorn!

Ruedan. Un par de veces. Uno termina contra dos muertos apilados. Otro contra un poney agonizante. Tres trancos los separan. Tírdan se apoya en los cuerpos para erguirse rápido. Íkorn, se levanta con fuerza, irritado: descarga su cólera rematando al poney. El federado reacciona como sabe: resopla fuerte y cabecea como toro desafiante. Choca sus armas. El rey responde con una mueca

sardónica: va a divertirse un momento. También choca sus armas.

Pronto combaten cuerpo a cuerpo, ambos son jóvenes y experimentados guerreros. Es una danza donde dos mundos colisionan. Dos continentes chocan. Dos usanzas sobre la vida y la muerte. Dos deseos sobre naciones o una simiente. Primero el acorazado rey da un mazazo. Resuena el escudo de Tírdan. Esto lo tira para atrás. Pero, el Vocero impacta la punta de su lanza. En la unión de las reales corazas, donde la tela se ve. Sangra el real hombro. En un constante movimiento, ambos se esquivan y se amagan.

Saben que hay en juego mucho más que sus heridas o sus vidas. El silencio de tan masiva muchedumbre es aplastante. Luego del primer impacto con daños mutuos, se miden, se estudian, se desafian con gritos tronantes. De a poco, vuelven a animarse más en sus estocadas. El recio rey impacta de nuevo en el escudo de Tírdan. Se Rompe por completo. Hiere su brazo. Unos movimientos más, y Tírdan alcanza con su lanza la pierna del real enemigo.

El federado, no sin dolor, empuña ahora su espada, a la vez que sigue usando su lanza. El hegnurio mandamás de medio orbe, quiebra su lanza. Pero, en eso mismo movimiento, con su espada Tírdan alcanza a herirlo: en la mano portadora del calamitoso mazo. Éste vuela y rápidamente, el rey desenfunda su espada.

El inesperado combate concita la atención de los lejanos Auxiliadores Detentores. Desde detrás de la retaguardia, elevados en sus sitiales, apenas logran divisar la pelea. Su confianza en el experimentado rey de Érromnul, los mantiene muy cómodos y sonrientes.

Nadie baja la guardia… El expansivo silencio de la multitud, se cruza de a ratos con suspiros y gritos. Se inunda con el jadeo feroz de los duelistas.

Uno tras otro: avances, esquives y estocadas. La agilidad del Vocero va demostrando su gran costo: un manifiesto cansancio. Sonríe con perversidad el poderoso rey. Siguen sus sablazos. Tírdan logra cortes en las uniones de las corazas. Al precio de más cansancio y sajaduras. La respiración del hijo de Ëhingur empeora.

Suman más heridas. El rey va perdiendo sus corazas… Tírdan gana más recuerdos en la piel. Con cada coraza que cae, los enemigos cierran más y más el cerco sobre los contendientes. Los federados en los flancos lejanos, contienen a los feroces invasores a duras penas. En un instante –viendo como el cerco se cierra-, el federado salta ágil como un felino:

Toma el preciado cuello real.

No sin gran dificultad ni forcejeos. Ha sometido al altivo rey de naciones. Cunde la sorpresa en todas las expectantes tropas. ¡El astuto Tírdan logró desarmar al gran rey de Érromnul! Su cansancio: una

treta. Así la confiada arrogancia del altivo rey, le permite darle una inesperada sorpresa.

En el área que devino el centro del campo, con urgencia Tírdan pide por sus compañeros:

—¡Conmigo! ¡Tínlin, Nág, Éqil, aquí! ¡Federados a mí!

Aprovechando el desconcierto de los jinetes erromnuleses, los compañeros jinetes de Tírdan, y los federados que hay cerca, se abren paso hacia él y su soberbio rehén. Al momento se corre la voz por todo el campo de batalla.

El cuello del Rey de reyes.

¡¡Íkorn ha caído!!

¡¡Tírdan capturó al rey!!

En uno de los flancos, se halla Velvogóro de Ítunqraf. Es de los jinetes que siempre andan por Óididion. Odia a los hegnuros. Por eso va cerca de Sérngall. Ayuda seguido en las fronteras de Óididion.

Escaramuzas tiene por decenas. Batallas al menos tres. Había llegado a combatir junto al rey de Ítunqraf, luego combatió junto a la reina. Ahora combate junto a los príncipes.

Era duro.

Ágil de brazos, pero duro de cabeza. Como todos sus ancestros. Su abuelo había sido herrero. Su padre herrador. Él jinete y de guerra. Por eso seguía vivo. Pero lo que ve ese día… Hace un tiempo que está junto con otros jinetes trabado frenando enemigos. Hace tiempo que viven adentro de una gritería. Las conoce. Estridencia por los cuatro costados.

En un momento, todo se calla.

Piensa que fue herido. Piensa que se está desmayando. Pero no. La estridencia interminable se hace murmullo chocante. Es un cambio de viento.

Velvogóro mira para todos los horizontes. No entiende.

A lo lejos los ve. Dos hombres forcejeando. Uno sujeta al otro.

Hay un filo contra un cuello.

Velvogóro se refriega los ojos. Los murmullos se acallan por instantes.

–Tiene al rey–. Le dice uno de sus compañeros, seguramente más joven y con mejor vista.

La boca del veterano itunqrafio se abre levemente. Sabe por leyendas e historias, que eso era posible. Pero Tírdan no era un guerrero de profesión. No era un militar. No era un noble ni un rey. Tampoco era el Tírdan entero que él conocía. Estaba golpeado. Tenía la herida de la flecha en el acantonamiento.

Desde lejos escucha él –y los cercanos– que entre los dos

contendientes cruzan palabras. Son unos momentos. Palabras y forcejeos. Y una espada en un cuello. Hasta que al final una sola palabra, baja las lanzas de los enemigos cercanos a los contendientes.

Velvogóro exhala más que su caballo. Y dijo en voz baja y con media sonrisa: –Ganamos. De a poco los enemigos cercanos, comienzan a bajar sus armas y retroceder, lento. Muy lento.

En el centro de la detenida batalla, sin aliento llegan Tómram custodiado por Nág y cinco jinetes. Tírdan, respirando más agitado que esos caballos, mira a Tómri: –¡Dile que ordene la retirada!

Tómram traduce, mientras Nág merodea a los contendientes y mira al soberbio rey capturado con todo el odio de la sangre que vio correr en esos años.

Íkorn responde con rabia y casi gruñendo: –No

Por su vida, Tírdan le ordena que detenga a los invasores. Tómri traduce. Nág ronda. Llegan más federados a custodiar a sus hermanos. El círculo de enemigos se va abriendo. El murmurar de miles reemplaza la gritería estridente. El silencio reemplaza al murmurar.

Pero el despiadado rey se niega de nuevo…

Tírdan libera a su espada 'Brote-montaña'. Empieza, levemente, a cortar el real cuello de Érromnul.

Tómram le grita en idioma hegnurio: –¡Ríndase! ¡Pida compasión!

Así, el rey mira con fervor a los federados que lo retienen. Mira a Tírdan. Pide piedad.

Tírdan: –¡Que detenga a sus tropas! ¡Que se retiren!

Tómram traduce. El humillado rey calla. El federado captor le brama como ciervo, mientras retiene su cuello.

Íkorn: –¡Bajen las armas! ¡toquen la retirada! Así, detiene con iracundos gritos a sus tropas acorazadas. También a los restantes secuaces de Ífrim.

Tírdan: –¡Que dejen todos sus caballos, monturas y armas! ¡Que los envíe al interior de las barracas fortificadas!

Tómram traduce. El rey arquea una ceja. Calla. Nág le apoya su espada en el pecho. Íkorn rechina muelas.

El rey de reyes: –¡A las barracas! ¡Todos a las barracas! Sin mucha queja, salvo algunos gritos de odio, empiezan a marchar hacia la costa donde están las barracas.

Tírdan grita ya un poco menos desaforado: –¡Que se embarquen! ¡Que abandonen a los cautivos! ¡Quemen sus barracas, sus fortificaciones! ¡Quemen el sucio templo!

Tómram traduce. Nág ronda. No muy lejos se queda un grupo de la guardia real. Siguen replicando la orden de retirada. Pero nadie se fía de esos acorazados jinetes de monstruos. Cada vez llegan más federados hasta la posición. Pisan cuerpos. Esquivan charcos carmesí.

Soportan el ferroso olor. El rey insulta en su lengua a Tírdan y todos. El federado mueve el filo. La real lengua grita.

Íkorn: –¡Quemen todo! ¡Suelten a los cautivos! ¡Quemen barracas! ¡Quemen el Templo! ¡A las naves! ¡A Érromnul!

Los cercanos custodios del rey, no más de una veintena, se miran extrañados. Pero es la voz del rey de reyes. Y así se replica marcial hacia las tropas en retirada. Ya todo el sobreviviente ejército federado está a la par de sus líderes. Éqil y Máram se unen a la 'negociación'. Hírdef y Nírswgas llegan serenos.

Tírdan ya sin gritar, mira a sus compañeras. Saluda con un leve movimiento de la cabeza a los aliados. Y hablando desde sus ancestros dice: – Que jure una tregua. Que respete la Tierra Central. Que sus vasallos la cumplan.

Tómram mira a su hermano. Mira a Éqil, a Máram, a todos. Y traduce.

Íkorn arquea cejas. Rechina muelas. Gruñe. Y acepta.

La guardia real que mira de lejos, desmonta. Se arrodillan hacia el rey.

Tómri invoca a los Grandes Espíritus de Lódara, y solicita a Íkorn que invoque a los suyos. Tírdan lo suelta y envaina a su celosa espada. El ejército federado reclina su cabeza ante las invocaciones de Tómram.

Ante esas presencias.

Jura.

El rey jura. Por sus dioses. Juramenta una larga tregua.

La guardia, sin chistar, replica a grito partido la tregua jurada por el rey. La voz pasa hasta las barracas, donde ya casi estan llegando, los huidos Auxiliares Detentores, con sus séquitos. Entre ellos iba pálido como la luna el traductor: él había conocido a esas gentes, él había hablado sus palabras, él había estado en medio de los contendientes, así como ahora estaba una espada... Él sujetaba su propio cuello ¡no por el de Íkorn! sino por su vida.

Pronto, los nefandos enemigos se retiraron del campo, solo tres guardias reales son aceptados y desarmados para acompañar a su humillado rey. Tírdan lleva al real rehén hacia el acantonamiento federado. Tómram en todo momento va con ellos. Por Fíndelgan. Por Ulsaxio. Por lenguaraz.

La gritería del campo pasó a los cielos. Buitres, cuervos, revolotean ya seleccionando sus festines.

Los federados levantaron a sus heridos, para llevarlos rápido a las artes de curación de los magos ulsaxanos. También, volvieron al campo por sus muertos.

Qardína deja a su herido poney 'Umbilíl' junto a las matronas para que los curen y vuelve al matadero. Ya sabía. Por eso va a dejar a

su leal poney. Luego al campo de muertos. A la mitad de la batalla vio a su hija morir. Un hacha de un enskírgial. Tal vez. A su poney lo ve huir galopando hacia el acantonamiento federado. No hace falta buscarlo. Solo debe ir por lo más difícil. Había seguido combatiendo. Ayudó a retirar heridos cuando llevó a su montura. Había gritado en batalla. Mucho más después de la mitad. Camina entre el horror. Entre el humo y los gemidos agónicos de los enemigos. Camina e insulta. A todos. A todo.

La encuentra.

Entre un caballo muerto y un carretón arruinado.

Se sienta junto a su cuerpo. Ya no hay más insultos. Solo caricias y un llanto feroz. De Madre. Hasta Xáchel siente el desgarro. Pasa el tiempo. Ya siente el frío. No aguanta más el hedor del horror. Se levanta. La levanta y la carga. Ya no tenía más lágrimas. Ya no tenía más hija.

Ya no tenía más dioses.

Cuando vuelve, a duros pasos, con el cuerpo de su hija, Hírdef la ve de le lejos. Silba suave como canción de cuna, sus lugartenienes saben: pide un caballo. Se acerca rápido. Le ayuda a subirla al caballo. Agarra con fuerza su hombro. Qardína se gira y en el abrazo con su reina se deshace. Se desploma. Hírdef se hizo cargo. Mientras le habla, la levanta y la sube al caballo. Inconscientemente y en un tono muy bajo, silba serenas canciones. Toma las riendas. Las lleva caminando, hasta el acantonamiento federado.

Eso fue Héssvin para ellas.

En el resto del campo de muertos, los buitres revolotean arriba. Algunos ya van cosechando su espera. Se escuchan en los alrededores los alaridos de zorros, aullidos de lobos y otras alimañas más terribles. Los federados siguen llevándose a los suyos.

Y cuantos hierros encontraran: nada había que dejarle a tan pérfido enemigo. Los caballos, bisontes o poneys heridos o muertos, también tuvieron su atención.

La tarea de juntar leña, para tantas piras comunes no fue sencilla, pero ayudó a que los que estaban sanos, o más o manos sanos, estuvieran en movimiento en los siguientes días…

Volviendo al real ‘trofeo’, grande fue el desacuerdo al principio, sobre el destino que debían darle al rey de Érromnull, sobre todo con Térlimian, que pretendía ejecutarlo, o con Éton que prefería retenerlo en cautividad clandestina para siempre… por esas posiciones, fue que debieron ajuntarse y definir qué hacer con el imperial trofeo que el arrojo del Láituú Tírdan había conquistado.

Los sobrevivientes de tal carnicería se nuclearon y expusieron sus razones y confutaciones.

Térlimian, habló bajo, dando más terror que cualquier grito: —

¿Quién habla con estos lobos? ¿Le diremos que pasa si continúan sus preares? (saqueos, razias, invasiones) No. No, a estos lobos se les corta la cabeza, se la envía a sus gusanos jefes. Así hablamos.

Esto espetaba mientras desenvainaba su gran espadón y lo apuntaba hacia donde tenían al recio rey de Íkorn.

Pronto a defender su posición, arengó Éton: —No, no no no… Es un trofeo, es nuestro trofeo y nos puede servir de mil formas… si está vivo. Y así debemos mantenerlo. Negociemos con los perversos invasores… Pidamos más caballos, hierros y abastos, por miles, sus viajes de vuelta hasta Ítunqraf, Árvar y Práulim no serán breves. Y si no cumplen… ¡Mataremos a su poderoso rey…! ¡Cortaremos la cabeza del feroz león con corona!

Máram de Dígor intervino con su femenil veteranía: - No. Desacuerdo. Y te discuto. ¿Acaso somos tan débiles y llenos de tremor? ¿Mataremos sólo por matar? ¿Desde cuándo tanto miedo existe en nuestras vidas, como para degollar a un infeliz enemigo desarmado? ¿Es el miedo lo que guía tu mano Térlimian de Óididion? ¿O en extremo esta milagrosa victoria te hace creer superior, y piensas que por esta masacre y la muerte del rey Íkorn… la resplandeciente Ífrim con todos sus poderes y ponzoñas… se volverá temerosa de nosotros? ¿Pretendes premer (asustar) a los perversos asesinos de Lódara?

¿O acaso, estimado joven Éton, sueñas que a las potencias nefandas del Ífrim, les importa una de sus cabezas? ¿No lo abandonaron sin más, los Auxiliadores Detentores que observaron todo desde atrás? ¿No son claros peones sin importancia, de la resplandeciente Ífrim… sólo coronada en su vil voracidad?

No mi fornido marino de Ánguemen, Ífrim con sus venenosos y voraces poderes, no se detendrá a negociar nada. Salvo que tengamos la cabeza de su Inmutable Portavoz, el falsario jefe de los Mil Auxiliadores de la Detentación de Ífrim. El hombre más solitario que existe. Y, aun así, no sé si también lo sacrificarían…

Ante las refutaciones de la astuta Máram de Dígor, respondió con armonía el serenísimo y joven Fíndelgan Tómram de Úlsax: —Es claro, ser asesinos, ser secuestradores; la muerte y el cautiverio es su ley… Entonces… ¿Cuál es nuestra ley? ¿Qué dicen nuestras tradiciones, nuestra amada Lódara?

Árqamul, como buen discípulo le respondió: —Sabidor maestro, la Ley de Lódara es la Vida. El pestífero enemigo debe contribuir a hacer florecer en nosotros la paciencia, la compasión y la recta firmeza. Veamos que sus promesas estén cumplidas, y lo liberamos. Así verá la Voraz Ífrim, sus lobos con corona y buitres secuaces, que nuestro sencillo poder no puede ser alcanzado por su perfidia omnipotente.

Térlimian se volvió un solo grito, mientras golpea la empuñadura de su espadón a puño cerrado: —¡Estos jovencillos están locos! Decapitamos. Enviamos su cabeza ¡Se la olvidaron!

Éton giró brusco y miró enojado al Hijo de Ëhingur: –¿Tírdan, no vas a vengar de tus padres? —y gritó con ira—. ¡No es con compasión con lo que estos sucios lobos invaden! ¡Ni es con paciencia con lo que nos someterán!

Nírswgas miró a Tírdan y elevó su idea: —Compañeros de armas y de travesías… Ya provocamos a los asesinos de Lódara… Es prudente no provocar mayores calamidades. Si enviamos la real cabeza en un cesto… una invasión cien veces mayor nos caerá el año próximo. No hay caballos para tanto. Ni es con sus monedas con lo que debemos pagarles… ¿O somos tigres con tiara, como ellos? Que vean que estamos más allá de sus bajezas y atrocidades.

Úwham, sin inmutarse respondió: —Estimado Nírswgas… Nobles tus palabras… y muy amargo el trago que propones… Pero como enaltecidos guerreros y luchadoras que somos… la batalla, la carnicería ya ha terminado. No sería de hondranza (honra) ni coraje, matar por fuera de la lid. Pidamos más caballos y abastos. Si se han cumplido sus promesas, lo sorprendemos con su partida.

Árqamul: —¡Esa sangre no debe caer sobre la Tierra Central! ¿Quién lo sacrificaría? ¿¡Quién quiere que ese perverso espíritu, ese fantasma de chacal con enjoyado yelmo, quede en su mente y con su espíritu, para siempre?! –gruñía como tejón enojado, pero agarraba con fuerza su colgante de piedra y madera– ¿¡Quién quiere que ese siniestro espíritu de lobo, quede con él por siempre?! ¡Vinimos a expulsarlos, no a convertirlos en semilla de peste!

Hírdef de Íribraf (Qírte de Írprau) silbó fuerte, convocando miradas, y convino, entre sonrisas: —¡Que mayor vergüenza sería! Que unos pocos guerreros y hechiceros humillen al todopoderoso terror de Ífrim, al majestuoso brazo armado del amo de toda la mundial Detentación… Devolviéndole vivo y desarmado a su hijo dilecto… ¡y además se queden con sus caballos!

Ávil de Hégroq soltó sus palabras ácidas: —Gran vergüenza y mayor humillación… eso deberíamos saber… ¿Cuál es la mayor humillación de estos guerrerómnes, estos gusanos con yelmo, los hijos de Érromnull? ¿Estimada Svéin… sabes algo sobre eso?

Svéin intervino con prez (rapidez), y una sonrisa pícara, cómplice: —Mis estimados sobrevivientes: No hay mayor humillación para las todopoderosas familias de Érromnull, que ver a sus arrogantes hijos volver rapados, desnudos con sus cuerpos pintados. Atados al revés, sobre o debajo de un corcel, sin riendas ni bozales. Las ovejas devolviendo al lobo esquilado – dijo, ya riendo feliz–. Al menos eso predicaban algunas acciones de nobiliario escarnio en las antiguas

leyendas que han llegado hasta nuestro alto reino.

Tómram habló…

—Guerreros de nuestra buena y amada Lódara… una usanza antigua sería sacrificarlo a ella…y eso haremos, nuestro sacrificio será devolverlo con vida a sus nefastas gentes, a su mundo de usurpadores, perturbadores, glotones y embrutecedores, pero desprovisto de todo honor y poder. Pidamos antes, más caballos y abastos, no será desatinado. Su corona de grandes gemas y brillosos metales, será ofrendada en sacrificio a Lódara… este mismo amanecer venidero, será enviada para ser sacrificada al fuego del mundo, para que vuelvan esas gemas y metales al vientre de la generosa Dírchris, y sus brillos marchen hacia el poderoso Xáchel… Todas las poderosas insignias del pérfido enemigo, del cebado león con corona, serán sacrificadas así y el poder que de ellas dependa volverá a Lódara.

El frustrado Térlimian volvió a la carga, pero con otro tenor, mientras apretaba con fuerza la empuñadura de su espadón: —¿Puedo…? ¿Puede esta oveja esquilar al lobo? ¿Procedo? ¿Puedo con mis guerreros destruir las insignias del enemigo? ¿Rapar la maldita y real cabeza? ¡Prometo no arrancársela! —dijo entre graves carcajadas.

El serenísimo Tómram vuelve con mansedumbre: —Puedes todo eso, y también puedes aliviar tu corazón de iras y odios, puedes serenar tus deseos asesinos, que en nada te ayudarán para mantener las diplomacias que necesitaremos en los tiempos venideros.

Con un gesto de agradecimiento y aceptación, el enérgico Térlimian respondió a las mesuradas palabras del sabio Tómram: —Estimado sabio, disculpa –y contigo todos-, mi sed de venganza. Una vida de penurias, te endurece. Malditas fronteras con los belicosos hegnuros del Oeste, feroces tigres con tiara. Disculpen. Gracias, compañeros de armas y travesías.

Previendo que pronto deberían partir los federados, y solo cuando muchos cientos de caballos y abastos del rescate llegaron, el Laituú Tírdan dejó en libertad al humillado rey de Érromnul, como habían acordado… Así fue que, para sorpresa de muchos, y para satisfacción de todos, el recio rey de Érromnul volvió degradado. Pero ni tan rapado. Ni tan pintado. Ni tan desnudo, cabalgando atado a sus naves. Donde debió enfrentar su derrota, su humillación, cumplir con lo pactado y aún faltante. Mientras, en todo momento el escarnecido rey de Érromnull, pedía el nombre de su arrojado captor.

Los Caídos. Los liberados.

Pronto, empezaban a liberar algunos cientos y cientos de cautivos, muchos de los cuales comenzaron a acercarse al

acantonamiento federado, poco a poco, ese día y los siguientes, solo o en grupos.

Éqil, que iba pasando revista de sanos y heridos, entre la avenida del Este y los fogones de los centinelas, vio acercarse a una mujer que entre los harapos mostraba las cicatrices del látigo, y con miedo le habló: –A donde sea. ¿Volvemos a sus tierras? ¿Cumplirán su palabra a los soldados y cautivos? Iré con ustedes. Jamás volveré–. Éqil solo le respondió con el rostro, y un sereno abrazo de mujeres. Luego se fueron acercando más y más cautivos soltados, las voces y preguntas se cruzaron, se enredaron, se solaparon.

Tinlín bajaba casi al final de la avenida del Este, vió a Éqil en ese tumulto fuera del acantonamiento. Silbó, y en un solo galope, voló hasta el fogón de los centinelas, tomó un pan y cabalgó hasta ellos. Todavía tenía sangre seca por todos lados. Frenó sin necesidad de usar las riendas. Su caballo lo conocía. Partió el pan y con esos dos pedazos les señaló el fogón. Poco a poco lo siguieron, compartieron el pan. Desmontó y subió a un par de juveniles escuálidos y en andrajos. Él no podía mirarlos sin sonreir con camaradería, pese al bendito Lóchlu que le enviaba una catarata de sus gotas de cristal a los ojos. El fogón selló con luz su lealtad.

Esto dio paz a los combatientes con sus muertos: no había sido en vano. Ya comenzaban los frutos de tantísimos sacrificios, por eso en el anochecer, incontables piras comunes ardieron levantando a los caídos hasta Xáchel.

Para honor, desgarro y alegría de los sobrevivientes y de los cautivos recién librados, Fúchpin empezó a soplar con amabilidad y constancia hacia el Oeste…

No hubo guerrera o luchador, liberto, ayudante o Consejero que no se conmoviera, algunos en silencio, otros con llantos de alegría. Los hijos e hijas caídos volverían en espíritu y ceniza a sus amadas naciones… Algunos dijeron que Tómri lo planeó así, otros que solo fue por saber de las sueltas de cautivos en las lejanas barracas, y varios dijeron que “cuál era la diferencia”. Es más, otros dijeron que, si era obra de Tómri, este debía ser venerado por tan afectuoso cuidado con los espíritus y cenizas de los y las caídos…

Dránwell, el pequeño rey, no era de ellos. Era un hegnurio. Pero ya no. Durante las piras, se acercó a Tómri y los demás federados. Traía su lira, por supuesto, por momentos no se sabía si la abrazaba, o se sujetaba de ella para no caer. Con una difícil mezcla de ansias, orgullo, miedo y dolor, sobre todo mucho dolor, le pide a Tírdan, Tómri y Ádho, si puede cantar a los muertos. Cantar a las piras. Cantar a los humos que llevan los espíritus a casa. Todos alrededor, y eran muchos, se callaron. Éton se acercó, al igual que Éqil, Nág y Svéin.

Tómri lo había estado haciendo unos momentos antes. Y de seguro lo haría en la noche y la madrugada.

Tómri no era de dar abrazos. Los Fíndelgan no daban abrazos.

Tómri lo abrazó fuerte. Como se abraza a un hermano por el que se da la vida. Tírdan con si mano tomó su coronilla. Muchos pusieron su mano sobre el abrazo de los dos cantores. Algunos se alejaban llorando como niños.

Lóchlu otra vez enviaba sus gotas de cristal para que afloren desde los ojos de los tres. Ninguno habló.

Luego del sacro y cálido abrazo, con simples gestos de sus manos abiertas, Tómri, Tírdan, Éton y Ádho, solicitaban al pequeño Dránwell su voz.

Con buena parte de su cuerpo temblando, el pequeño melodioso se quedó mucho tiempo en un éxtasis cantor. Cantante de paz. De hermandad. De Amor. De todo lo que es bueno y eterno. De todo lo que es Lódara. Dránwell ya no era un hegnurio.

Pasada la medianoche, se le unió Tómri. Luego otros armoniosos hessvínios y melodiosos ulsaxios los acompañaron hasta el alba. Otros de Ánguemen, Ítunqraf y Práulim se animaron a cantar serenos con ellos. Al amanecer, pasaron a ser muchos, muchos centenares elevando mansas plegarias a Lódara.

El pequeño gesto del pequeño Dránwell.

Cansados de las fatídicas semanas previas, cansados y perturbados por la victoriosa carnicería, cansados de un par de días de juntar leña para las incontables piras, y llegado el masivo funeral, llegados más libertos, así como los cánticos, las bebidas y brebajes para soltar el dolor y el horror de la lid y del cautiverio, hicieron que – salvo los centinelas rotativos–, todos durmieran, día y noche.

Pero, al día siguiente vieron que, en lo que concernía a sus injuriosas construcciones. Lo pactado no fue respetado, ya que el humillado rey había caído en su dignidad, ajustados a eso, los pérfidos Detentores de Ífrim elaboraban venenosos argumentos para no permitirle cumplir con su real pacto. Ífrim había salvado a su real mano derecha, al bajo costo de una lejana tregua, con la pérdida de una insignificante cantidad de soldados y unos pocos miles de esclavos liberados…

Las tropas permanecieron allí acantonadas y la construcción del funesto Gran Templo se reiniciaría cuando recibieran más cautivos y abastos… la lejana y resplandeciente Ífrim mantuvo lastimosa y arteramente esa posición, lograba su Gran Templo, aunque su orgullo por primera vez en muchos siglos, fue rasgado. La invicta, la avasallante, había ‘empatado’ frente a una pobre federación de pueblos y naciones que sólo se poseían a sí mismas…

Claro está que, al ver que mientras preparaban su retorno, que

no había ningún indicio del abandono y la destrucción de barracas y Templo, una comitiva de federados se acercó a protestar por ello.

Así habló el Fíndelgan Tómram:

—¡¿Un rey de naciones no tiene Palabra ni honor?! ¡¿Dónde está ese coronado gusano quebrantador de juramentos?! ¡¿Por qué aun no destruyeron todo y levaron anclas?!

Desde lejos y en medio de cientos de flechas orientadas a los federados, tres custodiados heraldos de los nefandos jerarcas respondieron con jactancia:

—¡Los omniscientes Auxiliadores Detentores han desobligado al recio rey de su juramento, hecho bajo el tajante filo del cabecilla de una plaga de forajidos, por lo cual continuará la construcción del Gran Templo para celebrar la victoria y expulsión de los forajidos incrédulos!

Sin demora Tírdan retrucó y Tómri tradujo:

—¡Entonces vendremos como rayo en la noche a hacerles cumplir su palabra! ¡El castigo de Lódara caerá contra ustedes!

Entre insultos y amenazas mutuas se despidieron los indignados federados de esa costa corrompida.

La batalla estaba perdida desde el inicio, pero el coraje extremo de algunos guerreros y guerreras, más el miedo de un imperial rey la salvó, salvó a esos luchadores de Lódara de una muerte segura o una cautividad oprobiosa; así como salvó a cientos de aherrojados.

Los federados se retiraban más que diezmados, pero vencedores: de alrededor de cuatro veces mil combatientes, quedaron con vida aproximadamente unas mil y ocho centenas de guerreros sanos, y unas cinco centenas de heridos… Pero… con algunos pocos miles de rescatados que decidieron irse con ellos, antes que intentar conseguir cruzar mares y reinos para volver a sus lejanas patrias.

Antes de iniciar la caravana de partida, bien provista gracias a los esfuerzos de Dránwell en sus compromisos con sus vecinos, y cuanto pudieron trocar del botín con los mercantes que se acercaron al bando vencedor, se dio un curioso diálogo entre los grandes hermanos que unían naciones:

Tírdan: —¿Cómo detener a semejante maquinaria de ferocidad voraz?

Tómri: —¿Cómo no te conformaste con la fuga y el retorno de tus padres, de tu familia? ¿Cómo no te quedaste tranquilo y disfrutando de su vuelta por los años de los años? ¿Cómo no elegí solo el camino de las bellotas, las nueces, los jabalíes, las aves y los claros de los bosques?

Silencio…

Tírdan: —Cuando volvieron no eran iguales ¡pero los disfruté! ¡Vaya que los disfruté! ¡Por años! Aunque no por eso frené este

camino que nos trajo hasta aquí…

Tómri: —Hermano, ahora estás en la mira de uno de los imbéciles perversos más poderosos de cien naciones… de él y todo su clan, y todo su reino…

Tírdan: —¿¡Cómo no iba a interponerme cuando esas bestias iban por tu cabeza hermano!?

Tómri: —Gracias hermano, eso lo valoro con mi vida, pero ¿no te das cuenta lo que hiciste? ¿No sabías que esas majestades ni siquiera se tocan? Ahora tendrás que desaparecer de alguna forma, o prepararte para su venganza.

Tírdan: —¡Que venga! ¡Donde sea! ¡Terminaremos el combate a muerte!

Tómri: —Tal vez ya terminó…

A Ëhingur sólo retornarían dos centenas y ocho decenas de combatientes, a Óididion sólo dos centenas y quince virtos y guerreras, seguidos de unas siete decenas jinetas enanas de Íribraf sobrevivientes. Dránwell se salvó junto a cuatro decenas aldeanos más… Ádho volvía a Ánguemen con quince decenas y siete colosos, jinetes árparos quedaron una centena más una treintena y cinco sobrevivientes, ulsaxanos sólo tres centenas más doce y una veintena de sabios hechiceros…

Tómram estaba mudo…

Las jinetas habían combatido con tanta audacia que Svéin quedó con ciento diecisiete compañeras vivas –si alguien la vió sonreír por esos momentos, era de esas sonrisas que no llegan a los ojos–, Ávil con ciento dieciséis y Úwham con ciento veintiuna. El victorioso desastre sólo dejó a doscientos veintitrés itunqrafianos vivos junto a su batallador príncipe Nírswgas… Los rescatados eligieron distintos países para afincarse, muchos optaron por la cercana Úlsax, con la esperanza de poder volver algún día a sus naciones, otros prefirieron irse lo más lejos posible de esas costas y fronteras cercanas los vasallos de la voraz Detentación, al centro de Práulim o Ítunqraf. Los y las más debilitados de ellos, marcharían en muchos de los caballos tomados en la batalla y también como rescate por el humillado rey de Érromnull. Muchos iban compartiendo montura, dada su cantidad.

Como guarnición federada, en la aldea de Dránwell quedó Átnal de Qírtutan, cuatro ëhinguros más, también seis ulsaxanos y tres colosos anguemenios; para asegurar que se mantendría el apoyo mutuo y la vigilancia hacia el remanente acantonamiento enemigo. Los heridos más graves también quedaron una temporada allí, en manos de tres magos ulsaxios.

La despedida de todos, combatientes, libertos, hessvinios y anguemenios, fue sentida con honor y alegría. Abrazos, bromas, llantos, de todo hubo cuanto alimenta al espíritu de la más valiente y

aciaga fraternidad de los que se hermanan en batalla. Además, aunque no se dijo abiertamente, en caso que la situación se tornara inversa e insostenible, Dránwell y toda su comarca estaban más que invitados a migrar y afincarse en las naciones federadas del corazón de la Tierra Central, lealtad se pagaba con lealtad.

En la caravana de retorno, durante el primer día de constante marcha, nadie habló. Pasaron sin mucho predicamento el vado, el agua lavaba las rodillas de los caballos, las cinchas de los poneys. El acantonamiento ya descansaba unas leguas al Naciente. Para siempre. En la macha, solo se escuchaban los quejidos de los heridos leves, y de los caballos con dobles jinetes.

Al segundo día empezaron a reorganizar sus viajes de vuelta y algunos seguían pensando en aliarse para frenar la insaciable expansión de Ífrim y sus secuaces… A poco del mediodía, a pleno sol, se dispersaron varias partidas de cacería, así al atardecer ya los fuegos ardían cruzando sus luces con los dorados rayos que La Serenísima (el sol) servía al ocaso… Entonces, luego de comer unos jabalíes, se congregaron a parlamentar. Era difícil, pero Tómram y Tírdan iniciaron las palabras y las propuestas. Después de varios planes y desazón, tras más propuestas, quedaron acordadas las nuevas alianzas de ayuda a Ítunqraf y Úlsax, contra los lobos que se dicen hombres de Sérngall y los fieros caníbales de Üdowig. Sólo había que convencer en sus países a nuevos guerreros de tal necesidad. La Tierra Central estaba a la defensiva y esperando la invasión final desde la resplandeciente y voraz Detentación de Ífrim…

Sin embargo, esas son materias que ya no tienen lugar en estos relatos, si usted y los suyos desean conocer cómo fueron las aventuras y desventuras de un azaroso viaje de regreso por la Tierra Central de los federados –con los sorpresivos personajes e inesperados combates y solidaridades, que se encontrarán los pírricos vencedores-, sea con bien invitado a la próxima noche de malabares de palabras y cantares, nuevamente en el corazón de Lódara.

Cuarta Luna

De retornos, espías y refugiados.

¡Nada de tambores y banquetes!

Esa fue la expresión cortante de Tómram, mientras la tropa remanente iniciaba su cabalgata de regreso. Habían amanecido con cielos claros y una brisa calida. Los humos del acantonamiento se veían cada vez más lejos al Oeste. Un ejército devastado marchaba mudo. Y en muchos casos aún aturdidos.

Al llegar a las fronteras entre Héssvin y la aldea capital del reino de Ékrel, los aldeanos de este pequeño país intentaron hacer una bienvenida a los sobrevivientes vencedores. Las alianzas estaban reorganizadas y encaminadas, pero no había buen ánimo para una festividad. La insistencia de los ekrelianos, y ciertas miradas entre algunos guerreros y rescatados, convencieron a los sabios de Úlsax sobre lo necesario de una tranquila fiestecita de bienvenida… Al fin de cuentas era como si hubiesen vuelto de la muerte.

Anocheció en Ékrel. Música y humos por doquier. Jabalíes para aquí y para allí, comidas revitalizadoras de vegetales y mucha alegría brindaron esos anfitriones. Ellos sabían que para la pasada batalla habíanse congregado cientos y miles de guerreros. Al ver estos pocos de regreso a casa, sólo querían mejorarles los ánimos. Y proponerse en alianza. Era un pequeño grupo de comarcas y caseríos, pero buen apoyo al fin.

Kriwuán, que era el vocero de Ékrel, un hombre pequeño con una sonrisa enorme, dijo: —No verán ejércitos aquí, no tenemos guerreros famosos. Pero tenemos caminos, y casas, comida para compartir. Si quieren enseñarnos a hacer armas, somos buenos aprendices. Hasta este tiempo nuestras fabricaciones más artificiosas son unos variados y originales aparatos de música. De múltiples formas y con una belleza de sonidos muy igualable a los mejores cantos de las aves…

Se hizo un calmo silencio.

Kriwuán de Ékrel, lo rompió entre risas: —¡O el cadencioso repique de los corazones en el amor!

Bidraún de Óididion, atendiendo al humor como buena guerrera, pero poniendo manos a la obra, mientras con sus nudillos golpeaba suave una mesa, señaló: —Los oididioneses, que de fortificaciones somos bien entendidos, les aconsejaremos sobre cómo proteger su principal aldea “Ékrel” y los demás caseríos.

Tómri: —Los ulsaxos, los instruiremos sobre otras especies para recolectar en sus forestas, y de cómo endurecer aún más sus cueros.

Nág de Síwoqnal: —Algunos ëhingurios les aportaremos saberes de fabricación de armas.

Tínlin de Agalría: —¡Nos comprometemos a entregarles algunas yeguas excelentes!

Terminada la reunión, Tírdan instó a varios líderes: – Pese a la camaradería, a la nueva alianza, y a la distensión de los ánimos; durante el reposo, rotaremos las guardias de guerreros federados. Así se hizo y así se hará.

Al amanecer, entre mugidos y cacareos, iniciaron su marcha los sobrevivientes de la batalla de Héssvin.

Tírdan, en consejo con los portavoces de los federados: —En nuestro camino debemos elegir entre una marcha apacible por los bosques y montañas de Úlsax, o por un camino menos sereno y cruzando varios países. Donde no sabemos que encontraremos…

Tómri, tras sus rogativas del alba, luego de un frugal desayuno compartido, habló en voz baja o tal vez pensó en voz alta: —Si la fuerza de la resplandeciente Ífrim, ese nido de buitres, tiburones y lobos, su reluciente oro y sus sombríos terrores, ya infestaron el corazón de los pueblos a su paso… ¿Será aun libre el espíritu de las naciones de Évotuk? ¿Del Ánlot? ¿De Thínidra? ¿Ónidoll? ¿Será tiempo aún de pactar lazos abiertos, o tal vez secretos, con esos pueblos? ¿Cuándo estará terminado el falsario Gran Templo, que obran en las costas los cautivos de los lobos de la Detentación? ¿Quién sabe? ¿Quién sabe…?

Esa era una gran pregunta que carcomía a Tómram. Pero ni Tírdan ni otros pudieron responder, salvo Térlimian y Bidraún: mucho sabían sobre grandes construcciones, sobre fortalezas. Y el tiempo que le auguraron en voz baja a Tómram, no lo calmó, ni borró esas nubes de tribulación de su cara. Viendo su semblante conturbado, un hijo de Lódara fiel como un caballo, relinchó:

Nírswgas, el aventurero: —¡Finalmente, los guerreros, sabios y aldeanos volvemos por el camino difícil…! Hay que unir otros pueblos como caballada salvaje, llevar las noticias de la batalla ganada. Y que, pese a que esas bestias harán su Gran Templo. Que, pese a que retienen su ‘Sagrada Lanza’: ¡Hasta el mismísimo magno rey de Érromnull –mientras hacía ampulosos gestos mordaces–, pudo probar un poco del acerado coraje de los pueblos federados de Lódara!

Los vítores no se hicieron esperar, y el cambio de semblante de Tómri y algunos más, tampoco. Es que, además de los muchos rescatados, por supuesto ya un pequeño grupo de artesanos de Ékrel se unieron a la marcha de retorno, para ir a Úlsax y Ëhingur a aprender sus oficios en armas, sanadoras hierbas, conjuros y ungüentos. Y muy

alegre era su compañía en todo momento… no había cosa por la cual no tuvieran una humorada en sus voces.

En el primer día bordearon el manso lago de 'Lago del Oso' por el Norte, cruzando luego hacia el Sur del gran Marmuluúr ('Lago del dragón') de Úlsax… Esa paz les permitió iniciar el envío de cientos y cientos de rescatados, que eligieron esa nación como nuevo hogar. Fueron escoltados por los monjes guardianes de frontera, luego iban siendo invitados y eligiendo donde afincarse, tierra adentro.

Entonces, en el primer fogón, Tómri así habló: —Ver estos paraísos devolvió finalmente el ánimo y las fuerzas a todos. Entre tantas arboladas montañas y cerros, entre tantas abundancias y hospitalidades. Entre tanta serenidad y belleza. Entre tantos vecinos amistosos y hermanas nobles. Entre tantos manjares y libaciones…

Árqamul 'el joven' miró a su mentor, tocó su amuleto de madera y piedra, y habló: —El camino elegido es el arduo… Marchamos sobre las fronteras entre Úlsax y Évotuk. Las montañas se hacen bajas serranías y lomadas altas. Entre frondas generosas y praderas llenas de animales pastando, poco nos adentramos en el pequeño país de Évotuk. Una luna, tal vez dos. Tendremos que enviar brigadas a ver quién manda, antes que a saber el estado de los caminos.

Antusúbel 'saetas', con la punta de su arco marcó en el mapa dibujado en el piso: —Allí, una partida a las primeras aldeas, buscan señales de libertad… O de la zorra Detentación. Aquí –señalando en tierra– comarcas serenas. Desde Héssvin –deslizando su arco– marcharon tres lobos Detentores, dos mil langostas, cien monstruos blindados de Érromnul, hacia allá, Sérngall. Ahí orquestarán la invasión. Primero la magnánima Ítunqraf. Luego la fortificada Óididion – poco a poco había levantado su mirada al horizonte. Al Oeste. Sus manos apretaban el borde de su arco. ¿Miedo? No, era costumbre y lealtad: la madera nunca le falló–.

Térlimian de Ódidion: —Sabido es que someterán a los pueblos y naciones que atraviesen: Évotuk, Anlot, Thínidra, Íribraf, Áineren, Iáflas, Nothnor.

Como nada era como antes... decidieron hacerse pasar por simples viajeros los cinco enviados por Tírdan, Tómram y el Consejo Federado de Lódara: los alegres artesanos de Ékrel más el avispado joven Útitil de los Dígor -de Ëhingur- y Ólbodil de Óididion.

Dejando el campamento escondido entre los últimos cerros antes de las onduladas y verdes praderas de Évotuk, marcharon con total desfachatez los perspicaces guerreros. Más parecían una banda de músicos perdidos o atacados por algún espíritu jocoso al extremo.

Todos luego le preguntaban a Tómram si algún brebaje hilarante les había dado subrepticiamente… A lo cual el gran sabio de Úlsax se negaba rotundamente. Ellos eran así, muy astutos impostando

sus personajes de alegres viajeros que deambulaban desde Anguemen hacia Ëhingur, para ir vendiendo su música y canciones.

Bienvenidos fueron por los jefes de la casa principal, de la aldea de Grévalian, y sus preguntas disfrazadas pronto tuvieron respuesta. Sobre el gran mesón del centro, el estrecho jefe Múrsidwl lacónicamente les respondía sus veladas inquietudes. Luego de un momento, ya sabían que estaban en problemas, cuando Múrsidwl, que los recibía con la caballerosidad de un cautivo en su propia casa, dijo:
– Es buena su llegada. Pero aquí, si hay algo que reluce, se lo cargan ellos. Digo, por si quieren un sueldo por sus melodías –se encojió de hombros–. Agradezcan si les permiten irse, enteros.

Évotuk estaba ya bajo la fuerza voraz del Ífrim…

Ese era su primer problema… el segundo: fue que su pantomima fue bien creída, y por ello deberían actuar durante todo el día siguiente en el Festival de las cosechas. Eso provocó en sus momentos aparte una catarata de bromas de parte de los desenfadados ekrelianos. Llegada la noche… debieron agradar a sus huéspedes con sus artes. Y si no habían muerto en batalla, era probable que murieran por su osadía al cantar.

Sólo una cosa les quedó en claro… un nuevo temor habitaba en sus almas, ya nada era como antes, aun cuando todavía no sintieran todo el peso de la luminosa Ífrim. Los viejos y los jóvenes ya veían sin esperanza el tiempo.

El ejército envió por ellos a seis de Ëhingur, y tres de Árpar. Caía la noche. El Surúral (‘el sol de la noche’, la luna) ascendía… Los guerreros se aprestaban a aventurarse en el rescate de sus compañeros.

Cuando por fin lograron sacarlos del pueblo, no debido a guardias o peligros semejantes sino a la ardua tarea de mantener callados y en pie a los melodiosos guerreros ebrios, mientras iban escuchando ya de lejos los tremendos gritos –no muy sobrios- de Múrsidwl pidiendo más canciones a sus huidos –o raptados- músicos. Andaban tan borrachos, que uno de ellos tomó de una rama baja una gallina dormida, y empezó a contarle sus hazañas en Héssvin: –Verás bonita, fue mi lanza la que ayudó a Tírdan a cazar al bobo rey de Érrumulu, o como se llamem… –y la gallina, ya medio despierta, cacareaba ratificando–.

Tírdan los recibió, estaba con otros en guardia. Útitil vio al hermano mayor. Hipo de por medio, apretó los dientes con la boca abierta y seca. El aliento a vino rancio fue regusto a culpa. Señaló sonriendo arrepentido el odre de agua. Les dieron buenas aguas para pasar sus fervores y a dormir como niños. Al alba todos reirían con su hazaña de espionaje musical. La pobre gallina se ganó el lugar de compañera de viaje de Útitil.

Dicho y hecho. Los espías informaron todo cuanto pudieron –recordar-, y como bien hicieron su rol de espías los melodiosos guerreros, lograron hablar con algunos jóvenes y ancianos que nada conformes estaban con el nuevo y lujoso yugo… Convocados en secreto fueron para marchar clandestinos hacia Ëhingur, o hacia Ítunqraf, o nada más cruzar hacia Úlsax, naciones donde se luchó y se lucharía por Lódara hasta el fin último.

Sorpresa fue para muchos que luego de unas horas de reemprender la marcha hacia las fronteras entre Úlsax y Ánlot… varios grupos de jóvenes y viejos, de matriarcas y bebés veían siguiendo su huella. Muchos de ellos eran 'antecerranos', gentes descendientes de los antiguos clanes de comerciantes; provenientes de Ártaga, Dylban. Pero en realidad descendían de ancestros del muy lejano continente llamado 'Tierra Grande' (por eso 'antecerranos', migrados antes de que la Tierra Grande 'cerrara' sus fronteras con el resto del mundo).

A toda prisa llegaron, con el viento en contra venciendo sus ojos, a puras lágrimas. Pero derrotando el céfiro con sus cabelleras de esponjosos y densos rizos en espiral, las cuales rebotaban elásticas y densas contra el viento; hasta alcanzarlos. Fueron avistados desde unos cerros por los rastreadores avanzados que los vieron al volver a la comitiva general para dar novedades inocuas de vanguardia… ¡Pero a ojos vistas se les complicaba la retaguardia!

Un 'puño' (una hueste de un puño, muchas veces usada como vigía, una tropa de cinco… también se la usaba para referir a una trompada a puño cerrado) regresó sobre sus pasos a puro galope, a fin de rechazar o sumar de esos grupos. Pronto estuvieron frente a frente.

Útitil y Ólbodil entablaron parlamento con esas decenas de aldeanos, unos dos centenares quizás. Algunos eran los que habían hablado con ellos la jornada anterior en pleno Festival de cosechas. La negación y el terror los hacían dejar sus tierras y aldeas.

Útitil: —¡Hermanos, que buena es su sorpresiva caravana!

Anciano evotukés: —¡Gran Aeda! Recíbanos por favor con su hueste hacia fraternas naciones. La vida se volvió tortuosa en nuestro caído país. Usted pudo verlo.

Matriarca evotukesa: —¡Por sus dioses y los nuestros! ¡Vean a nuestros bebés desnutridos, a nuestros hijos e hijas escuálidos! ¡Tengan compasión de ellos!

Ólbodil: —¡Conocimos su pesar!¡Hablaremos por ustedes con nuestros cofrades, líderes y reyes! Dennos unos momentos.

Húrfi el joven evotukés de la más alta corona de risos: —¡Preferimos vivir nuevas vidas en otros países que sobrevivir manteniendo los parásitos chupasangres de la resplandeciente Detentación de Ífrim! ¡En sus naciones seremos sus mejores aprendices!

Útitil: —¡Como dijo mi compañero de armas y baladas: dennos unos momentos! ¡No desesperen!

El 'Puño' cabalgó de vuelta hacia los guerreros que esperaban en lo alto de una colina…

Útitil le adelantó a Ólbodil: —¿Qué diremos? ¿Cómo fuimos tan boca floja? ¿no somos líderes ni reyes, pero cómo no íbamos a ofrecerles refugio?

En presencia de los portavoces del devastado ejército federado y los rescatados, Tírdan tomó la palabra ante las noticias traídas por el 'Puño'.

Tírdan: —¿Qué hacer? ¿Cómo amparar a esos fugitivos y no demorar la marcha con esos nuevos aliados? ¿Los ëhingurios, además de a nuestros heridos, podemos cargar otras gentes?

Hóndan: —¿Y los árparos podemos cargar a los que no tuvieran montura?

Útitil: —Hermano Tírdan, ¿acaso no es cierta esa historia de que tus padres fueron cautivos, luego fugitivos? ¿Nuestros amados Seis Países no abrieron sus brazos para recuperarlos y sanarlos? ¡No importa donde cargarlos, pero saquémoslos de aquí! ¡Prometen ser los mejores aprendices si los llevamos! –primero el rostro de Tírdan se incomodó, pero luego asintió con gesto firme-.

Lamentablemente, casi todos los fugitivos estaban de a pie, salvo algunos que montaban en mulas, burritos, poneys, bueyes jóvenes y flacos)

Tómri: —Es lógico pensar que, al saber de estas fugas, al instante, las nefastas hienas secuaces de la despiadada Ífrim iniciaron ya o iniciarán pronto su cacería…

Pidiendo atención a todos, Tírdan, Hírdef (Qírte), Hóndan y Térlimian anunciaron:

—¡Un centenar de jinetes se vuelven sobre sus pasos hasta encontrarse con los exiliados! ¡Irán cargando de uno en uno los más débiles sobre los corceles! ¡Muchos son los refrescos que traemos desde la batalla en Héssvin! ¡Los rescatados de Héssvin, también pueden compartir montura! ¡Fueron parte de la compensación por soltar el cuello del rey de Érromnull! ¡Que los caballos de los enemigos sirvan a la libertad de estos fugitivos!

Al día siguiente llegaron a las lindes entre Úlsax y Ánlot, un reino con ya importantes tierras desde las serranías de Úlsax hasta el poderoso 'Mar Ancho'. Allí el peregrino Tómri los ilustró:

—La vida de Ánlot pasa por su importante río, el que, entre sus afluentes, uno de ellos fluye desde uno de los lagos de nuestras montañas en Úlsax; y ya en tierra de Ánlot toma el nombre de Síwoqpon (el Río del Roble).

Antusúbel no era menos nómade, por lo que agregó:

—Tres grandes qárdul se reparten los frutos del manso río, uno sobre las costas del mar, otro en el medio de esa serpiente azul de los prados: es precisamente en el medio del medio: ¡El pueblo está dentro del río! Y otro, el más cercano a la frontera de Úlsax, está en la unión de esos afluentes que salen de las montañas y de un lago de Úlsax. Ánlotor (Primer Ánlot) la puerta de Ánlot sobre el mar, Aráltalur (la Casa del Cisne) construida entre las aguas del río llano, y Patúmur (el Cruce de los Toros) en una gran curva del Síwoqpon y sus afluentes a poco de las fronteras con los bosques y cerros de Úlsax. Un tentador país para los designios voraces de las bestias de Ífrim y sus falsarios Auxiliadores Detentores…

Con esas informaciones, desde las fronteras boscosas, seis 'puños' partieron con sigilo para escudriñar cuánto del vejatorio peso de la resplandeciente Ífrim había caído ya sobre el país de Ánlot. Mientras tanto, en el nuevo campamento ya no tan secreto debido a su crecido número, parlamentaron los marchantes.

Tómram inició la siembra de palabras y razones con un cántico breve, una rogativa a los ancestros y espíritus. No era un campamento en cualquier lado…estaban al pie de la "Íreoch Fínqar" (la Santa Roca Roja). Invocaba su protección para sus misiones, sus marchas y sus guerras. No en vano el sabio Tómran había abogado por ese camino. Una santa roca madre de ríos y piedras, de bestias y espíritus. Según cuentan los antiguos ulsaxios, ëhinguros, y otros pueblos, era una lágrima de la luna (Surúral, el Sol de la Noche), cuando las aberraciones y guerras entre los hijos de Xáchel y Dírchris llegaron hasta ella y la bañaron en sangre y heridas.

Luego de invocaciones, sahumaciones y ofrendas, todos iniciaron la siembra de palabras, esperando bienaventuradas cosechas…

Las cosechas de palabras dictaban las marchas siguientes, pero, sobre todo, para adelantar el gran contingente de rescatados en Héssvin, más los evotukses antecerranos, sumados por las melodiosas hazañas de los cinco guerreros canoros. Así como los heridos que aún no se habían recuperado. Junto a sus nuevos cientos y cientos de amigos, Útitil de los Dígor, debería marchar ya hacia los Seis Países de Ëhingur por apacibles tierras ulsaxas.

Ese mismo úralur (dominio de la estrella, casa del sol, el día), en lo más alto de la navegación de la estrella (el día, la jornada), los Dígor y sus nuevos vecinos emigrantes partieron hacia el interior del Úlsax. Pero, algunos cientos de los jóvenes y unos pocos veteranos, rescatados en Héssvin o de los evotúkses se quedaron con los guerreros y se aprestaron a aprender cuanto podían de sus artes de

combate y fragua de armas con el poderoso hierro. Sólo un par de centenas de guerreros y luchadoras se forjarían en el cruce de costa a costa, nada más y nada menos...

Al atardecer ya algunos 'puños' (partidas, brigadas de cinco) retornaban… unas sin novedad y otras con novedades más sombrías que las de Évotuk. Habían podido divisar en las cercanías de 'Cruce de Toros' una nueva y potente fortaleza: con los estandartes del enemigo.

En dos días ya estaban en Thínidra. Algunos llegaron hasta 'Pueblo Almacén': Este gran poblado amurallado reposaba en la rivera izquierda del 'Río Manso', y era por esas épocas un hervidero de gentes y bestias de toda clase, manufacturas y alimentos de diversas formas, sabores, colores, aromas y olores. Trocadores y viajeros de varias naciones llegaban desde Nämgefws por el 'Río Manso' hasta ese último colmenar de manjares y menesteres. Los había desde Íribraf, Ënothnor, Ánlot, Närn, Évotuk, Sírhan, y hasta gentes navegantes de Rímlif.

Y eso era sólo una pizca de los viajeros y mercantes que se encontraban en la muy opulenta capital: Nämgefws… Sus ferias eran afamadas en muchos países. La protección de sus grandes jefes les permitía congregar tantos destinos, algunas veces al año. No estaban exentos de salteadores y algunas frecuentes invasiones desde los nefastos reinos de Ógenhert y Sérngall; nidos de lobos pérfidos. Aun así, su opulencia brillaba en muchas canciones y memorias.

Thínidra sería 'tragado' en dos mordeduras… por ahora, se habían apoderado con falsarios Detentores y feroces tropas, de la mitad Sur de territorio, y por cierto la más rica; ya que incluía la muy opulenta Nämgefws. La mitad Norte, quedó a salvo por la habilidad de lenguas del gran Jefe de Thínidrw, Gomvárd 'el de palabra diestra' o también llamado Gomvárd 'el de lengua de espada'. Todo un lenguaraz de esas regiones.

Con esa ventaja inesperada, la comitiva pudo atravesar el Norte de Thínidra hacia las planicies del límite norteño de Nóthnor, que muy a la vista pertenecía ya a las bestias de Ífrim, rendido después de arduos combates.

Entonces, desde allí pasar a las regiones del Norte de Íribraf (Írprau), donde las huestes federadas de Íribraf y Óididion siguieron su camino hacia el centro del matriarcal país enano, y luego los oididioneses con Térlimian lograrían volver a su asediada tierra. Aun cuando un 'puño' de sus guerreros continuó con los jinetes de Ítunqraf en su marcha y luego regresarían hacia Óididion.

Después de tantas lides y hazañas, no existía la posibilidad de una despedida de Hírdef, Térlimian y todas sus sobrevivientes tropas… sin un previo… ¡banquete! ¡un festín! ¡Festival de los que habían vuelto de la muerte! Para reafirmar la amistad y alianza… y

para pavor de los jabalíes de la zona. Ese mediodía, varios de estos grandes cerdos salvajes estuvieron al fuego, así como ciervos y conejos, siendo la prenda de sacrificio en aras de la amistad y la libertad.

A partir del Norte de Íribraf, los restantes de la gran marcha de retorno, pusieron sus pies hacia el Norte, atravesando Ónidoll, donde fueron muy bienvenidos y pasaron unas cuantas Serenísimas (días) en compañía de los admirables Sabios de Ónidoll. Grandes enseñanzas y magnas historias tuvieron por alimento en esas sacrosantas tierras. Los monjes de Ónidoll brindaron su humilde gran templo y todo su país para alistarse en las guerras porvenir.

Travesía por Ítunqraf y defensa del reino.

Una vez cruzado Ónidoll, la marchante fuerza de guerreros retornó ya hacia las tierras de los jefes de Ítunqraf, el magnánimo Nírswgas al fin pudo volver a pisar su país, junto a los pocos itunqrafos sobrevivientes de la terrible victoria en Héssvin. Su rostro cambió, volvían a estar en su familia, en su terruño, en sus bosques y prados. Aun cuando larga fue la marcha por cruzar los bosques y praderas entre el gran monasterio de Ónidoll y la primera aldea al Oriente de Ítunqraf, sobre las riveras del espléndido 'Gran Caballo de Agua'. El renovado brillo de sus ojos todo lo decía.

Desde el Sur de las Túdunor –'Primeras Montañas', uno de los Seis Países de Ëhingur vecinos-, por el Este del 'Gran Caballo de Agua' y casi hasta la lejana Sérngall se extendía un inmenso brazo de los bosques, pero en las comarcas a ambos lados del inmenso río, los prados y tierras labrantías eran extensos.

Disfrutaron en la gran población de 'Bosque de los Cerdos' (Puqlaá). Siguiendo el gran recodo del 'Gran Caballo de Agua', descansaron en la feliz población de pescadores llamada 'Pastizal de Peces'. Tanto fue así que, en el gran salón de los jefes de 'Pastizal de Peces', uno de los jóvenes ekrelianos pidió perdón mientras sonreía: –No tenemos baladas tristes. Es un mal de nuestro pueblo. Solo canciones alegres. Más aun si son épocas difíciles. Espero no les moleste… –y empezaron a tocar–. En esa serena población, otro contingente de rescatados en Héssvin encontró paz, benevolencia y abundancias.

Después pasaron a la populosa aldea de 'Tierra de Conejos'. Las matriarcas los hicieron sentirse en su casa. A todos. Entonces: ¿Qué mejor lugar para encontrar bonanza y fraternidad para otro contingente de rescatados de Héssvin?

En su camino a la capital, siguió la población llamada 'Casa de las Aves' (Áralmair). Aquí ya eran clanes y clanes de los rivereños con sus bandadas de patos y gansos, de los terrazgueros con sus tropas de

grandes ñandúes, de pavos, gallinas de los más distintos tamaños y colores. Conocieron a un selecto grupo: los maestros principales de 'la Casa de las Aves'. Con sus populosos clanes de halcones. Y algunas excepcionales águilas rojas y arpías (las más grandes). Aun así, el mayor servicio que 'Casa de las Aves' presta a toda nuestra extensa nación, son sus magníficas aves mensajeras. Pronto uno de esos maestros, Qlutúin 'el viejo', con un poco de humor, le advirtió:

—Hermano Tírdan, si quieren llevar algunos de nuestros rapaces, antes deberían ver el estado de sus conejos. Si no son bien educados, por prisas o malos tratos, cazarán, naturalmente o cebados, todo animal que puedan. No dejan ni las patas de los gazapos. O los becerros recién nacidos de Patútrahin (Hermanos de los Toros). Después lloriquean.

Al día siguiente, ya desde el amanecer la comitiva volvía al camino rivereño, para llegar veloz al anochecer en uno de los mayores poblados de Ítunqraf: 'los Hermanos de los Toros'.

La certera Bóntio exclamó sus loas:

—¡Es el paraíso de los quesos! Por eso, conocen las pestes oscuras como lo lobos, o los piratas del mar surcando el gran río, o lo peor: sus aviesos vecinos de Sérngall o Raájalra —concluyó.

Desde allí más de dos días les restaban para llegar a la capital, la gran Ítunqraf, pero antes deberían pasar, a medio día de camino, frente a Tínasprau (el Pueblo de las Abejas, con todas las delicias del caso). Luego, a dos días de trote: la aldea de Márunlud (Colina del Carnero) con sus grandes 'Casas de Lana': esas magníficas tejedurías comunitarias, y las 'Casas de la Costilla': grandes factorías comunales de manjares ovinos.

Desde la populosa Ítunqraf, el 'puño' que el inflexible Térlimian había dejado marchar con Nírswgas, serguiría su travesía hacia Óididion y sus pueblos –aun cuando antes debiera cruzar, no sin peligro, el 'Tápanlaá': el Bosque profundo-. Los otros guerreros, sabios y colosos, volverían con Tírdan por el Gran Camino hacia la encrucijada del 'Triple Paso' de los lindes entre Ëhingur, Ítunqraf y Árpar.

En el momento de retorno de las majadas, hacían su entrada los retornados guerreros. Entre majadas y pastores avanzaba la comitiva, mientras el caballeroso Nírswgas saludaba a todos, pastores y pastoras, tejedores y tejedoras, asadores, saladoras y cocineros como si fueran sus hermanos ¡y como si recién en la mañana se hubieran despedido!

Entre todos ellos, las pastoras invitaron a los recién llegados a un banquete al atardecer. Lo que no les habían informado era que, en ese convite, iban a estar presentes unos hegnuros: cuatro aprendices féminas y un aprendiz, jóvenes en edad de criar familia; pero que

fueron descubiertos por las pastoras escudriñando abiertamente en sus comarcas. No sin recelo fueron invitados a su población. Decían ser nóveles aprendices indagando cuanto vive y muere en esas regiones, aprendiendo las lenguas locales, a fin de ver qué beneficios de allí podrían servir al voraz dominio de Ífrim. Luego de abundante comida y bebida, Tírdan y los suyos fueron presentados –para su sorpresa-, con esos cinco jóvenes hegnuros. No sin gestos de desconcierto y recelo, Tírdan saludó: —¡Hegnuros aquí! ¡Que afables enemigos vienen a nuestra casa! ¿Qué los trae a estas tierras 'indignas' de sus Detentores y usurpadores? —esa estocada enviaba como Vocero y Protector, mientras extendía su brazo y su copa para brindar con los tres jóvenes.

Dos de las jóvenes se escudaron: –Estamos aquí por conocer mundo, odiamos a nuestros pecuniarios gobernantes acaudalados y como se vive en nuestras naciones. ¡Venimos a aprender cómo era vivir!

Una de esas dos jóvenes foráneas planteó: —¡Que mundo tienen! ¡Como nos gustaría ser de aquí! ¡En nuestra ciudad vivimos padeciendo y tributando! ¡Deberíamos unir nuestras querellas! —a lo que Tírdan respondió con otro brindis, ya con solo esas dos rebeldes hegnurias.

El joven y las otras dos jóvenes, de carácter visiblemente más severo que las dos rebeldes foráneas, afirmaron: —Estamos en esta faena más por salir y conocer mundo, que por hacer rebeliones o por servir a nuestros Detentores, ninguna opción de ambas nos interesa.

Tírdan, alzó su brazo ofreciendo brindar, y preguntó: — ¡Brindo por los que eligen viajar a someterse! Y por los que volverán a casa con historias que ocultar, sin cadenas en su mente… Están en una posición difícil ¿a quién responden? ¿Al rey de Érromnull, a algún Detentor, algún plenipotenciario o mono con corona?

Bávad tomó un largo trago de espirituosa bebida, tomó abundante aire, y con ese acento enrevesado de los hegnuros, dijo:

—En mi país, para hacer cualquier cosa hay que pedir dinero a alguien que a su vez se lo pide a otro, y este a otro... Nuestra triste historia es estar bajo el distante mando de los Mayorales Examinadores dependientes de los Verificadores, que obedecen a los Revisores sometidos a los Supervisores vasallos de los Interventores, que acatan los mandatos de los Numerarios –ya continúa con dificultad debido a las bebidas y los corporativos rangos- supeditados a los Directivos, que responden ante los Legados subordinados a los Detentores Auxiliadores del Inmutable Rostro de la Cuenta Perpetua, el único, el que mora en la resplandeciente Ífrim, ¡capital de su aumentada y gloriosa Detentación! —concluyó en burla, con dificultad y tomando mucho aire de nuevo, siguió—. Entonces, los tres estamos

en lo mismo: usar la falsaria burocracia del ‘metálico’, usar esa maquinaria que vive llamando caballo al ciervo, para disfrutar la juventud viajando, rehuyendo de esa misma maquinaria usurpadora de toda benevolencia y justicia… Y nosotros… nosotros solo queríamos viajar –soltó con llaneza, cuando ya el hipo se complotaba contra su decir–.

Tírdan y todos explotaron en carcajadas, brindis y abrazos con los jóvenes foráneos.

Pronto fueron objeto de la atención de Tírdan: era una oportunidad muy grande para investigar sobre el mundo de Ífrim, y sus gentes comunes, sus ambiciones, sus debilidades, sus puntos en común y sus insalvables diferencias. Era como poder conocer Ífrim, sin viajar a esa lejanísima tierra. Escuchar sobre sus órdenes, sus pensamientos, sus instituciones, sus escalafones, sus ciencias y sus artes, sus oficios e historias; todo eso fue conociendo inicialmente en charlas Tírdan, informado por el también joven viajero hegnurio Bávad Xírg.

Pronto surgió el interés de también conocer al preguntón Tírdan y su mundo, y sus Seis Países. No sin reparos, el Sagaz Tírdan invitó a los viajeros aprendices a conocer la población de Ëhingur. Así sabrían los superiores de los aprendices viajeros, que eran Seis Tierras inconquistables, Seis Países irreductibles. Mas por el momento, solo se forjó un interesado trato entre Tírdan y Bávad, entre los guerreros Guardianes y los aprendices viajeros: Tírdan y Nírswgas con los suyos marcharían hacia el Oeste. El Protector se comprometió a que, en su retorno a los Seis Países, los viajeros aprendices serían integrados a su marcha de regreso. Prontas fueron las despedidas y sellados los pactos.

Un balsámico descanso, recibieron los guerreros que durmieron en la hospitalidad de las casonas de clanes y casas comunes. Allí las camas eran afamadas por su hechura con lanas jóvenes. Y dadas las miradas cruzadas, entre Tírdan y con una de las hegnurias rebeldes llamada Oügrídi de Onuáefu, ambos pasaron una cómoda noche con sincero intercambio y poco sueño.

Un amanecer bien provechoso con la tropa lo restauró a Tírdan, y a volver al camino, pero ya sabiendo que su terruño estaba tan cerca, fue lo que más motivó a Nírswgas y a los hijos de Ítunqraf, que sólo quince quedaban (los otros ya se habían quedado en sus aldeas natales en el camino recorrido).

En menos de medio día, y entre una muchedumbre en pleno festejo, donde ramos de flores y pétalos volaban al avance del magnánimo Nírswgas y los suyos, entraron en su casa. El resto de la comitiva, los seguía con alegría y disfrutando tanto festejo.

En su salón Nírswgas era esperado por su muy fuerte y tenaz hermano, el férreo Élimer. Un fuerte abrazo los unió unos momentos

mientras brotaban eufonías de flautas, timbales y trompetas, el heraldo luego habló así:

—Durante largos años éste era el encargado de las comarcas al Oeste, nuestro magnánimo Nírswgas, mientras el férreo Élimer obró como guardián de las del Este. Las noticias son buenas por tu retorno valiente Nírswgas, pero no son buenas por los muchos héroes caídos allá, y por los nuevos ataques desde la lobuna Sérngall, en el Oeste del reino. Algunos de tus mensajeros llegaron a tiempo, la reina preparó la resistincia. Así, hijo de Ítunqraf, tu nación te recibe, te agradece y da la bienvenida.

Élimer apoyó la punta de su espadón en el piso, cruzó sus manos sobre la empuñadura, miró el piso, respiró fuerte y tomó la palabra, habló recio pero afligido, directo a su amado hermano: —En tu ausencia, al inicio del asedio enemigo, nuestra madre, la bien combatiente Reina Íniswul, fue herida… Ya no combate ni dirige, manda como abuela, y consejera. Su fortaleza, su ciudad, la gran Timqartuú (la 'Gran Piedra Gris'), soporta un duro asedio. Está en reconstrucción constante hace semanas.

El magnánimo Nírswgas durante un momento miró a Élimer, sus ojos se apenaron. Pero su corazón no, su corazón ya cabalgaba de nuevo, entonces, habló:

—Hermano, hermanos y hermanas míos y de esta nación y otras naciones, agradezco, con nuestra sobreviviente tropa, agradecemos todas sus bienvenidas y banquetes. Pero como fue al otro lado de la anchurosa Tierra Central, en Héssvin, será de este lado: ¡Convocadas nuestras naciones son hoy! ¡Vamos en auxilio de la valiente madre y reina! A liberar del asedio su población de 'Gran Piedra Gris'. ¡Todos con la Reina! ¡Todos a 'Piedra Gris'! ¡Todos con Íniswul! —exclamó con bravura inusitada haciendo rugir grandemente a todo el gran salón del reino de Ítunqraf.

Tómran y Qlútuin 'el viejo', luego de unas inteligentes miradas, tomaron la palabra en conjunto:

—Estando ya todos al tanto de los graves tiempos que atraviesa el Poniente de Ítunqraf, proponemos enviar los halcones y aves que nos acompañan hacia Áralmair, para que desde allí usen todos los emisarios alados posibles y convoquen a todo guerrero o aldeano con fuerza como para reunirse en la gran fortaleza del Suroeste, y atacar Sérngall en su retaguardia para salvar la fortaleza.

Gran murmullo despertó la propuesta del Fíndelgan Tomrí de Úlsax y el veterano cetrero de Ítunqraf, pero lo que sí quedaba claro entre comentarios y murmurantes, eran las caras y gestos de aceptación de todos. Solo los de Óididion y Árpar pusieron sus reparos. Los primeros por los pocos que quedaban, los segundos por cansancio. Hóndan por lo bajo el dijo a su hermano Tírdan: –¿Otra

campaña más? Estamos a tres galopes de casa… Las yeguas que recibimos en Héssvin están en sus huesos. ¿Quién nos dará pastos y botín a la vuelta? Cumpliré nuestra palabra con la Gran Federación, pero no voy a andar suplicando pastos a los otros clanes de Árpar–. Tírdan asintió con firmeza y dio su palabra por nuevos pastos.

En unas horas los halcones volaban raudos hacia Áralmair. La contraofensiva de Ítunqraf estaba ya desencadenada…

Galopes retumbaron sobre prados y montañas, desde los pueblos al Sur de la línea entre las fortalezas de Íninqam hasta Órduq; las fuerzas más cercanas de Ëhingur se reunían con sus Grandes Guardianes, en su alianza con Ítunqraf. Los alados mensajeros habían llegado hasta Íninqam, Ëhingur y Órduq. Lo que no se pudo en Héssvin, debía poderse en Sérngall.

Una lunación (un mes) había pasado desde que volvieron a Ítunqraf, y ya estaban a las puertas de un nuevo combate. Esta vez fue en tierras de Sérngall, planeado el campo por Élimer y Tírdan, siendo más una distracción para ganar tiempo en Timqartuú (Gran Piedra Gris), la gran fortaleza del Suroeste asediada y en constante reparación, que para tomar Sérngall.

La solidaridad de los países federados que más rápido enviaron auxilio, tomó por sorpresa a los espías de los nefandos enemigos. Antes de cualquier reacción, un nuevo ejército aliado estaba cruzando a plenos galopes las tierras del Oeste de Ítunqraf y adentrándose en el vil reino de Sérngall. Prontas fueron las levas enemigas, así como también redujeron a la mitad las tropas que mantenían en el asedio contra la Gran Piedra Gris. La ciudad de la reina, podía respirar aliviada.

Mil combatientes y guerreras aliados enfrentaron, a dos jornadas de la esclavócrata urbe de Sérngall, a mucho más de dos miríadas de feroces bestias de Sérngall y de la resplandeciente Ífrim. Mientras, cientos de itunqrafios se sumaban clandestinos a la sitiada fortaleza; para acelerar la reparación, aprovechando el contragolpe que daban los jinetes e infantes en el pútrido corazón de las tierras de Sérngall.

Los bisontes hicieron su masivo debut en un campo de batalla del Poniente. De una forma aún más decisiva que en Héssvin… y por todos los dioses que fueron terribles.

Mientras se alistaban las tropas, para marchar al campo de batalla, en esas praderas viejas, Atanrátol musitó un antiguo cántico y su compañero bisonte le respondió con un mugido que alcanzaba para despertar a Dírchris, luego el jinete soltó su dardo invisible: —Mi hermano ha hablado: dice que ya es hora.

Sin demora, recibió su paga desde la lacónica boca del férreo

Élimer: —Así será bravo vecino, ¡si logran controlar a sus incontrolables amigos astados!

Tránratol 'Bisonte Cabeza', otro de los jinetes de bisontes salió en respaldo de su colega: —¡¿El férreo príncipe vecino pone en duda nuestra hermandad con los bisontes?! ¡¿O acaso es celo porque esta vez el jinete de mil galopes deberá combatir a pie?!

Tómri, irradió su visión de águila sobre los presentes: —¡Tranquilos camaradas, son muchos meses de marchas y batallas, no perdamos la confianza en nuestra fraterna federación!

Élimer: – Solo era una broma amigos, junto a ustedes y lo que sea que monten, aunque no sean bravos caballos de Ítunqraf, combatiendo en nuestros excelsos corceles, de a pie como solicitó el sabio Tómri en esta fatídica jornada, o, aunque sea arrastrándonos ¡lucharemos junto a ustedes hasta el fin del mundo!

Tírdan: —¡Ciertamente! ¡Más aún si nuestra naciente federación crece por toda la Tierra Central y otros costados de Lódara! ¡Férreo Élimer acostumbra tu ojo! ¡De Seguro verás batallando junto a nosotros a los invencibles acorazados jinetes de Kérlam! ¡Y sus lanudos toros de grandes astas! ¡O a los jinetes de renos y tantos grandes monstruos del gélido Norte! ¡O enormes bestias del tórrido Sur!

Tómri: —¡Hasta los bordes del mundo donde llegue la proterva infestación de los Detentores Auxiliadores de la resplandeciente y voraz Ífrim! ¡Hasta allí la combatiremos! ¡Con los aliados y bestias que sean aún fieles a Lódara!

Svéin de Áihrrud, volvió a expresar las inquietudes generadas por las extrañas tácticas, que muchos locales no soltaban. Con su sonrisa cómplice gritó: —¡Mientras bisontes y caballos no se enreden! ¡No se atasquen con tal exceso de pendones, banderas y estandartes, tambores, cuernos y trompetas! —soltó la alegre princesa del otro lado del orbe, para risa de todos los cercanos.

Éqil de Ótadul, levantando sus brazos y aplacando risas y zozobras por igual, esclareció a todos: —¡Buena broma hermana! Pero confiemos en la sabia táctica del preclaro Fíndelgan Tómri como siempre. Si de algo saben los sabios de los árboles y astros, es de como guiar las gentes.

Luego de posicionarse ambos ejércitos, y hacer las infructuosas diplomacias que los Fíndelgan demandan, todo estaba listo para la matanza. Hóndan se adelantó galopando de lado a lado, y enalteció el coraje de todos, más allá de cualquier situación o diferencias: —¡A decapitar lobos con yelmo y zorros con cota! ¡Honraremos a los muertos en Héssvin!

Antusúbel de Úlsax respondió gritando desde su posición: —¡Venganza por las niñas y ancianos masacrados y cautivos!

¡Destripemos estos tigres cebones!

Nírswgas eleva su espada y da mandobles cortando los cielos.

Élimer impone la voz de Ítunqraf: —¡Frenamos al enemigo, hoy! ¡Por nuestra Reina Íniswul!

Tírdan –midiendo los tiempos y ánimos, concluyó ejecutivo-: —¡Así será! ¡Todos a sus posiciones! ¡A las armas! ¡Todos por Lódara!

Fue una batalla centelleante como un relámpago.

Primero sorprendieron apabullando con la combinación de cientos de banderas, estandartes y piezas similares. Las portaban casi todos – los y las combatientes – de infantería, en el centro. Además de una abundante cantidad de tamboriles, cuernos, trompetas, timbales y flautas de las más estridentes: era una parafernalia estruendosa. Las nefarias tropas enemigas, hombres y bestias, se inquietaban cada vez más ante tal escándalo bélico misterioso. Los bisontes fueron contenidos por sus hermanos jinetes, escondidos detrás de las infanterías estridentes del centro.

Aprovechando tal inquietud enemiga, avanzaron desde ambos flancos como rayos, los jinetes a caballo de los pueblos de Lódara. Atacando ambos flancos de las cuantiosas bestias militares de la resplandeciente Ífrim y sus secuaces… Era una distracción dentro de la distracción.

Svéin ordena la carga del flanco izquierdo: —¡Al ataque jinetas y hermanos! ¡A destripar abusadores! —gritaba aguda y feroz, con una sonrisa desencajada, la pequeña princesa montañesa–. El terreno se ondulaba ahí, pero las jinetas no ondulaban, ni perdonaban.

A la par suya soltó el galope y gritó el lacónico Hóndan de Árpar: —¡Agujereamos estos lobos y salvamos nuestra Tierra!

En el mismo momento, pero en el otro extremo del campo de batalla, Éqil de Ótadul rugía como una osa madre protegiendo a sus cachorros de una jauría de lobos: —¡Muerte a los gusanos invasores! ¡Venganza por las cautivas! —gritaba desaforada la incansable Protectora iniciando el tronante galope de las caballerías del ala derecha, cruzando las llanas tierras de verde pasto.

Ante tan acelerada maniobra de pinzas, algunas tropas enemigas debieron irse del centro a reforzar ambos flancos.

Viendo el movimiento de los enemigos, Tírdan truena la orden de marchar: –¡Sin prisioneros! —. Sonaron los Cuernos de las naciones y así se inició el avance de las tropas de infantería.

Tómri de a pie, con el paso pesado y fuerte de su porte redondo, grita con esa extraña voz de trueno que solo los sabios Fíndelgan pueden hacer: —¡Por Lódara, hermanos y hermanas! ¡A honrar a los ancestros! Un lejano y estruendoso choque de armas en los flancos, fue su coro. Su eco.

Ádho, el coloso de Anguémen tronó su voz desde la infantería:

—¡Todos con la Federación por Lódara!

Los hermanos príncipes relinchaban de a pie, juntos, aunque sin planearlo, pero con inaudita bravura: —¡Por nuestra madre! –gritó uno, mientras el otro revoleaba en lo alto su espadón– ¡Muerte a Sérngall! ¡Por Lódara!

Las estridentes infanterías marchaban a paso firme y extrañamente coordinado, al son de: '¡Qír qun rátol, Átrupor qun Órun!' ('Duros como bisontes, briosos como caballos'). Era una rima muy antigua de los Seis Países de Ëhingur, nacida entre el país de Torotúd –donde estaba el último valle que contenía bisontes- y Lantuú –con sus praderas llenas de caballos-. Poco a poco, paso a paso, timbales, flautas y cuernos se iban sumando a la cadenciosa rima que hacía de los combatientes bisontes y caballos.

Detrás del centro de las infanterías federadas, Atanrátol acercó su cara a la oreja su bisonte y ambos gruñeron, luego levantó su mazo enorme en silencio. Su rostro estaba cambiado.

Unos momentos después, las primeras filas de infanterías de los pueblos de Lódara, atestadas de banderas, estandartes, banderines y pendones, tamboriles, flautas y trompetas, dejaron el paso firme y lento. Marcharon ya en ardua carrera hacia el centro de las terribles masas de asesinos de Sérngall y la luminosa Ífrim. Ahí había algunos jinetes acorazados de Érromnul en sus sanguinarios caballo-lobos… Con perversas ansias esperaban a las estridentes infanterías federadas: al verlos correr de centro a centro, se adelantaron a las filas de infanterías. Siempre los usaban, para desgastar a cualquier tropa que atacara por el centro…

Los federados vieron que su masivo y tronante envión, daba el resultado esperado: atraer las tropas enemigas que ayudaban a sus flancos atacados por los jinetes de caballos federados. También vieron gran inquietud en filas y mando enemigo: por el extraño estruendo estridente que creaban unos simples cientos de ruidosos combatientes corriendo de a pie. Entonces, las infanterías en carrera al centro de los enemigos de Lódara… se abrieron en plena corrida. A dos pasos de estrellarse contra el férreo centro de la línea enemiga.

Terrible sorpresa de los rejuntados enemigos cuando vieron llegar en su centro a la tronante carga de los treinta bisontes acorazados, con sus bravos jinetes blindados. Habían llegado ocultos detrás de las infanterías y sus incontables banderas, timbales, pendones, trompetas, banderas y flautines.

—¡Por Lódara! —bramaba Atanrátol sin cesar.

Tránratol bramaba en el otro extremo de los jinetes de bisontes, con su mazo elevabo contra el cielo –¡Muerte a Sérngall!

Eran seres que pesaban más que doce o trece, ¡o más hombres! No era aconsejable por ningún guerrero, militar, sabio de los árboles o

persona sensata, hacer una carga frontal – de cualquier clase de caballería – contra infanterías. Pero era lo que la situación demandaba.

Atrás de ellos, caía como fuego, la carga de las infanterías aliadas. Ampliaban la brecha abierta, a sangre y cornadas, por los bisontes y sus jinetes:

—¡Empujen! ¡Por sus nietos y ancestros! ¡Empujen! —rugía con ferocidad Tírdan, mientras lanceaba el flanco de las filas abiertas del enemigo, a la vez que repartía golpes de escudo.

Nág junto a su amigo, danzaba girando con su enorme mazo de mango largo a diestra y siniestra, o cambiando el giro en ciento ochenta grados de un solo tirón, despedazando enemigos y filas, causando tanto daño como un bisonte enloquecido y gruñendo como oso en pelea: —¡Rápido! ¡Atropellen! ¡Aprovechen!

—¡Avancen! ¡Avancen! —relinchaban los hermanos príncipes, mientras con sus escudos y espadas despedazaban enemigos y filas, en el otro lado de la gran grieta abierta por los bisontes-.

Junto a ellos estaba el otro coloso de Anguémen, Éton, gruñendo como oso contra lobos: —¡Empujen! ¡A la brecha!

Durante la sorpresiva carga de bisontes, solo tres se habían descontrolado locamente: pese a la habilidad de sus jinetes, se salieron de la línea de carga. Retozando como cabras locas a puros saltos a toda carrera hacia la retaguardia. Pero al estar a dos pasos de ahí, frenaron en seco, casi perdiendo a sus jinetes, mugieron con furia y siguieron sus cabriolas dementes.

Ahora, viendo que su mananda estaba al otro lado, tornaron grupas y volvieron galopando más que un caballo, hacia el centro de la brecha abierta por los demás bisontes… Fue como un alocado refuerzo dentro de la sorpresa: nadie soportó la carga de bisontes disciplinados… ¡¿Quién se atrevería a hacer frente a tres bisontes enloquecidos?! Esa furibunda y alocada carga de tres bisontes se dirigió justamente contra los jinetes de Érromnull que intentaban reordenarse. En vano fue intentar montar sus monstruos medio caballos medio lobos: el desastre fue completo. Tres bisontes alocados topando jinetes acorazados, monstruos colmilludos que intentaban morderlos, pero por lo alocado de sus cabriolas ¡no podían clavar diente con carne!

Mientras en los extremos del campo los jinetes federados volvían a presionar sobre los desorientados flancos: Svéin, Hóndan, Éqil y Tinlín vociferaban exigiendo montura y gentes: era ahí o nunca, no podían darle respiro.

¡Los jefes enviados por Sérngall e Ífrim habían caído bajo el peso y las cornadas de los furiantes bisontes acorazados de Ëhingur! El efecto sorpresa de unos pocos bisontes guerreros había derribado a los

terribles jinetes de Érromnul. Y a eso agregado el efecto de los tres bisontes alocados…

En breves momentos, los lobos jefes Érromnull e Ífrim sobrevivientes y heridos, huían rencorosos. Detrás de ellos huían los fieros jinetes de Sérngall y los demás. Pero las infanterías enemigas fueron perseguidas y rematadas, junto con muchos jinetes alanceados y saeteados por la espalda. El matadero fue un horror de venganza y crueldad. Desde el inicio se escuchaba la voz general de ¡Sin prisioneros! ¡Venganza por los caídos! ¡Jamás volverán! ¡Por nuestros nietos!

Todo el metal, pertrechos y caballos heridos que pudieron ser tomados, fueron sumados al victorioso ejército federado para ser útiles en la 'Gran Piedra Gris' (Timqartuú) y en sus naciones. Los árparos prefirieron quedarse con las yeguas y algunos aperos. Hóndan contaba y recontaba las yeguas. Éqil lo ve y bromea con Tírdan –El zorro de las estepas, ahí lo tienes, contando sus avales para su retorno. ¿Peleó por Lódara o por su rango? –.

Tírdan con una mueca de risa: –Tranquila hermana. Son aliados fuertes. Pero si el invierno también lo es, no los contemos–.

Entre los federados no hubo casi caídos: Eso intentó la táctica sorpresiva de Tómri, pero no hay trabajo sin dolor. Cientos y cientos de enemigos muertos o agonizando – rematados luego –, eran la contraparte de las tres decenas de federados muertos o agonizando. Tómri, con toda prisa, se encargó de ellos con ayuda de Árqamul.

Uno a una los fue sanando según su estado, unos con sus conjuros y emplastos para ayudar en su iniciado viaje a los ancestros, otros con brebajes y conjuros para mantenerlos en este mundo, y los heridos leves con ungüentos para adelantarles una pronta curación. Varios ulsaxos oficiaron de ayudantes en tan ardua tarea. Sin ser ulsaxos, sus amigos Tírdan y Ádho también fueron sus leales ayudantes, así como los príncipes de Ítunqraf se volvieron diligentes enfermeros. En unas horas, todo lo que podía ser salvado, lo fue.

Por orden de los voceros de cada nación federada, los caídos tendrían sus piras en la explanada mayor de la Gran Piedra Gris, ante la compasiva mirada de la valiente reina Íniswul. Por ello fue menester prepararlos, envolverlos en mantos y hierbas, flores y ungüentos, para trasportarlos en varios de los caballos tomados de los enemigos. En cuanto a los enemigos, no hizo falta ni parlamentar: una vez corrida la voz de su derrota tierra adentro, las pocas tropas que quedaban asediando la fortaleza de la reina, se retiraron a toda prisa.

Y fue así como esa atrevida sorpresa ¡más tres bisontes alocados!, le daría unas estaciones de paz y recuperación, a los pueblos de Lódara.

El esperado regreso a Casa. Amistades hegnurias.

La bélica comitiva retornó a la fortaleza 'Piedra Gris', donde luego de las sacras piras, himnos y lamentaciones por los caídos, pasaron una estancia en plena faena para restaurar la fortaleza del suroeste, compartiendo sus esfuerzos y saberes con los derruidos pueblos de esas comarcas. Por el 'Gran Caballo de Agua' (Vuróruntuú) llegaban toda clase de provisiones y materiales, con lo cual los trabajos se adelantaron con presteza y con estómagos satisfechos. Todos ayudaban, con los grandes troncos, con las piedras que llegaban desde los lindes con Ëhingur, con la preparación de los surtidos alimentos y su suministro a cada grupo de faenas, en fin, fueron días intensos volviendo a levantar las murallas que convencerían a los voraces enemigos de no intentar nuevos ataques frontales ni asedios. Un con el avance de las tareas, iban volviendo a sus aldeas y familias los combatientes nativos.

Desde allí marchó la comitiva de tropas federadas hacia la fortaleza de Ítunqraf en el centro del país, su capital, continuando con la gentil compañía del Férreo Élimer y sus compañeros de armas y faenas. Después de unos días de convites y aprendizajes mutuos en las artes militares y todo lo que con ello se relacionara (no olvidar la educación de los rapaces). Finalmente, un gran banquete con celebraciones, ante la vista del anciano rey de Ítunqraf, Élvug, alagó a los federados y señaló el tiempo de las despedidas.

Al amanecer siguiente, y ya sin los anfitriones, la comitiva tomó el 'Ancho Camino' hacia la población de 'Trúnampur' y luego al 'Triple Paso', donde tocó despedirse de los jinetes árparos que volvían a sus pastizales y clanes trashumantes. Grandes fueron las risas y bebidas entre Tírdan y Hóndan.

En el banquete de despedida hecho entre campamento, abra y montañas, se contaron grandes hazañas de ambos y sus amigos y guerreras. Aun cuando Nág, en seco, les bajaba un poco los humillos, para deleite de todos los presentes, más los itunqrafios invitados. Al partir, Hóndan dijo a Tírdan: –Gracias por cumplir tu palabra antes, y por lo que vendrá, cuando la batalla nos vuelva a llamar, Hijo de Ëhingur. –Se despidió sin abrazos, y con una sonrisa, de esas que no llegan a los ojos, diciendo al viento– ¡Vive para honra de tus ancestros! Que ellos te guíen.

También partían allí hacia el Noroeste las jinetas de Úwham del país de Élem, con sus amigas Svéin de Áihrrud y Ávil de Ánermir y sus habilísimas guerreras. Mayores fueron las loas y palabras de despedida hacia tales maravillosas hijas de Lódara. Ni que decir sobre la rebelde princesa Svéin de Áihrrud. El parlamento y el festín de despedida entre tan diversas guerreras, princesas y los valientes Guardianes, colosos y ulsaxios, duró de sol a sol. También el fogón bajo los astros subsiguientes, y hasta entrado el atardecer del segundo día. No se sabe

que fluyó más, si la palabra o el vino. Luego fue dormir en abundancia para desayunarse pródigamente al alba e iniciar caminos distintos. Difícilmente los federados del corazón de la Tierra Central, volverían a encontrarse en esta vida con luminosas lideresas guerreras como Svéin y Ávil. Los últimos grandes diálogos de ellas, fueron con Tómri y Tírdan.

Svéin, entre sonrisas, de esas que inundan los ojos junto con las lágrimas, les espetó a todos: —¡Siempre serán bienvenidos en mis cumbres nubosas al otro lado del mundo! ¡Para ustedes las puertas siempre estarán abiertas, el desayuno es al alba, el almuerzo cuando la Serenísima está en lo alto, y la cena al anochecer con buen vino! ¡Entren a casa sin hacerse anunciar! ¡Los llevo para siempre en mi corazón!

Cabe recordar, que cerca de Márunlud, se les unió en el gran viaje de regreso el hegnuro aprendiz viajero Bávad Xírg –no así las dos aprendices que tomaron rumbo hacia el nefario reino de Ógenhert-. En tales marchas por el Norte de Ítunqraf tuvieron tiempo para medir las lealtades de Bávad con su mundo de Detentores de Ífrim, por lo cual fue finalmente bienvenido en Ëhingur. Su reacción al saber que su nuevo 'hermano' Tírdan había puesto su espada en el cuello del todopoderoso rey de Érromnull, del brazo fuerte de los Mil Auxiliadores Detentores, fue toda una prueba. También fue una gran oportunidad para que Tírdan y varios más, aprendieran su mentalidad y algunas partes del difícil idioma de los hegnuros. Los malentendidos del habla, jocoso fruto de tales aprendizajes, animaron a puras risas las marchas de retorno; así como recortaron distancias entre ambos, pese a los tan adversos mundos que entre ellos representaban: el sacro poder de la risa, una de las más sutiles y egregias esencias de Lódara, fue el mejor aliado de todos...

El 'Afamado Largo Banquete'

A partir de Ítunqraf, regresaban los restantes de la comitiva, los milagrosamente victoriosos de la Gran Breve Guerra por Héssvin: marchaban hacia Ëhingur y desde allí, los pueblos del Este –Úlsax y Ánguemen-, seguirían hacia sus lares, sus bosques y costas. Pero valedero fue que, honrando su gran amistad, esos sabios y colosos se tomaron una estancia en Ëhingur… Y fueron afamados sus banquetes, entre ellos 'el Afamado Largo Banquete'… que duró ochenta soles.

Los ancianos Fíndelgan, el joven Fíndelgan, las consejeras y consejeros, tomaron la idea de los amigos y compañeras que volvían de cruzar ida y vuelta la cintura de la Tierra Central. De costa a costa. Le dieron forma de leyenda. Para que nunca se olvide. Para hay valido la pena. Para que haga crecer los Seis Países y la federación. Lo que

siempre duraba una o dos lunas (semanas), esta vez duraría dos lunaciones y media: diez lunas.

Tales convites y fraternidades, hicieron ver al aprendiz viajero Bávad, que los 'incrédulos, ignorantes, anárquicos, obtusos y pobres salvajes' no vivían mal ni pasaban privaciones –según se les enseñaba en Ífrim-. Ese afamado banquete de ochenta jornadas, fue la gran convocatoria para contar y cantar todas las hazañas de los últimos tiempos de esos Protectores, Grandes Guardianas y guerreros aliados. No solo se compartía la memoria reciente desde Héssvin hasta Sérngall, sino también fue el tiempo de hacer reverdecer a las antiguas historias de gentes, aves y bestias, espíritus y dioses, ancestros y montañas.

Con tal fin, cada grupo de clanes y oficios de los 'victoriosos' que habían retornado, compartían cuantos abastos y trofeos tenían, se traían los más exquisitos manjares y los más refinados regalos, todo se obsequiaba. Desde la comida hasta las reliquias y memorias, desde los saberes adquiridos en tierras lejanas hasta los frutos del huerto familiar, desde los más afortunados hacia los menos afortunados. Incluso si había deudas estas eran condonadas. La primacía lograda con tantos trabajos por algunos, manaba para todos hacia los seis rincones de los Seis Países, y lo mismo con sus aliados –solo que en menor medida por las distancias. Bávad, el aprendiz hegnurio, quedaba absorto ante tales convites gratuitos y mutuas dispersiones de poderes, caudales y saberes.

Desfilan incesante: Comidas. Bebidas. Artificios. Cantares. Y todas las variedades del mundo y las cosas. Todas las alegrías de los que pudieron volver.

Nág, Ádho, Máram, Tinlín y Áqran despiertan cada mañana al grito de ¡A beber! ¡A beber!

Tírdan, Atanrátol, Éqil, Áraw y Antusúbel despiertan al grito de ¡A comer! ¡A comer!

Cada mañana cambian. Así mismo, hacen incontables gentes. Y cambian.

Así es por todos los Seis Países, Práulim. También en muchos lugares de Ítunqraf, de Úlsax, más tarde en Anguemen. No son los típicos festivales de las Aguas. Esta vez son como decenas de esas festividades, todas juntas y en seguidilla. Esta vez, los Seis Países son hambre de vida, de compartir y de porvenir. No conquistaron nada. Solo tiempo. Entonces, como siempre fue, solo se festejan por existir. Porque Lódara aún los quiere ahí.

Se preparan decenas de centenares de jabalíes. Se asan decenas de cientos de terneras y becerros. Se rostizan cientos de docenas de ciervos. Se asan decenas de cientos de bueyes y vacas. Se cuecen docenas de cientos de corderos y cabritos. Se cocinan miles de hongos.

Se doran miles y miles de liebres y conejos. Se hornean miles y miles de panes, con los más variados cereales y dentro: frutos coloridos, nueces y demás. Se cocinan miles y miles de aves, de tierra y de aire. Se preparan miles de miles de pescados y caracoles. Se preparan decenas de miles de papas y zanahorias. Se asan cientos de miles de grillos y orugas. Se tuestan miles de miles de granos y semillas.

Y Práulim se los come.

Convidando sus invitados, por supuesto.

En Lantuú, en Milotuú, en otros países y comarcas, son muchos y muchas los que se disfrazan de tortuga Gorqamó. Es la solitaria que hasta sus plastrones se come, volviéndose así, a su vez, comida de los zorros. Una afamada pantomima de las Fiestas del Agua, que esta vez se repitió con incansables 'tortugas'.

En una de esas últimas bacanales, Nág y Ádho compitieron comiendo y bebiendo: –Vas a ver cuanto beben los montañeses de Síwoqnal– dijo un crudo Nág.

Ádho: –Espero que más que un marinero tras unas lunas pescando bestiones marinos–. Soltó entre estruendosas risas el pescador.

Unas horas después, entreda la noche, ambos competían con el estruendo de sus ronquidos. Por ahí cerca, unos bisontes veían los fogones, tan fijo, que no se sabía si era por las frutas tardías o ciencia.

Desde su vuelta a las 'Verdes Murallas', a su poblado, el celebrado Tírdan –pese a su reticencia- y lo que quedaba de la comitiva, pusieron sus esfuerzos y trabajos en las faenas del medio 'tiempo del fresco amanecer' (el Otoño), era maravilloso ver como el gran maestro Tómran adelantaba los conocimientos de quien se le acercaba, toda clase de mejunjes y ungüentos, manufacturas y trabajos en pos de conservar con buen espíritu los alimentos prodigados por la Generosa Dírchris durante el tiempo de los 'Cielos Claros' (el Verano), del 'Tiempo de la Hierba Fresca', del 'Bello Tiempo'.

Grandemente se recuerda ese año, ya que fue menester construir nuevos almacenes y cuartos para los crecidos abastos que las sabias ciencias de los maestros de Úlsax habían hecho aventajar para derrotar al cruel 'el tiempo helado' (el invierno), donde se enseñoreaban las sombras, en esa estación del 'Tiempo de la Noche', del 'Sol bebé'. Que, pisada de gallo tras pisada de gallo, día tras día, iba creciendo lentamente y ganándole terreno a las sombras y la putrefacción. Esa era la época de sentidos ruegos y cánticos, de memorias y relatos, de ritos y sahumaciones.

Pero volvamos al 'Afamado largo Banquete'… se dice que fueron tantos los días en que en Ëhingur se sostuvo ese banquete, que la bienvenida parecía alargarse ¡como un río! Por días y noches en toda comarca de 'Las Verdes Murallas', se festejó el retorno y las

victorias, se agasajó a los maestros que venían de Ítunqraf a sembrar sus saberes, así como a los rescatados en Héssvin que habían decidido hacerse guerreros y seguir con los federados hasta la nefanda Sérngall. Grandes, muy grandes ofrendas, tuvieron los caídos y sus familias.

Convivir con tales alegrías y tragedias, abrió el espíritu del joven aprendiz viajero Bávad, que antes de su retorno a tierras enemigas de las cuales provenía, recibió invitaciones a dejar su mundo y afincarse con alguna natural de esos pacíficos Seis Países… La fuerza descomunal de los abrazos con que se despidió de Tírdan, Éqil, otros y otras, dejó ver como el oscuro velo de la enemistad y la vileza ya en él no existía. Se comprometía a retornar a poco de avanzar en sus escalafones dentro de las infinitas jerarquías hegnurias. La trasparencia de sus abrazos y palabras de despedida sembraban una nueva confianza, aún con un nativo de tierras enemigas.

Tiempos de paz se prometían en Ëhingur, con grandes costos en vidas. Con esa reciente experiencia, disfrutaban, por si los próximos embates de las fieras hienas de la 'resplandeciente Detentación' serían en su era, antes de lo que les llevaría llegar a viejos.

En tales serenidades y abundancias quedan los Seis Países y la Tierra Central, disfrutando paz y bien, pagados a precio de incesantes trajines y la tragedia de la guerra en Héssvin y en Sérngall, pero sabiendo que hubo un 'arma secreta' que ayudó a esas acotadas y pequeñas victorias y teniendo usted curiosidad de conocer cómo era el encantador valle donde se criaban y amigaban humanos y bisontes: vuelva usted a Lódara donde además; con sorpresa conocerá como en un instante la vida de Tírdan cambió para siempre, y con su vida la de todos en sus amados Seis Países.

Quinta Luna

La serena vida en el valle de los bisontes

Allí… en ese País, de tantas temerarias migraciones hijo, de numerosas y laboriosas generaciones descendiente, hechura de tantos bravos jefes, fruto de incontables y generosas jefas, sobrado de habilísimos jinetes, obra de innumerables y cordiales aldeanos, recompensa de tantos rememorados muertos y sinnúmero de sabios ancianos y ancianas, allí… Ëhingur.

Allí, en ese, el mustio atardecer, que con sigilo se esparcía por prados y colinas, por entre senderos y valles, entre aldeas y caseríos, sobre pastores y porquerizos, en medio de ganados y graneros, entre herreros e hilanderas, por sobre incipientes fogones y sus burbujeantes calderos, en medio de jinetes y aperos…

En esa, la aldea más al Oeste, en los vallecitos entre las 'Montañas del Oeste' y el 'Río del Bisonte del Naciente' –el que baja desde las montañas hacia los valles de los Seis Países de Ëhingur-; cuando toda Lódara comienza a lobreguecer, entre los últimos galopes y golpes de forja, con choques de armas que aún entrenan, donde las ruecas detienen su labor y campesinos retornan de sus parcelas, en medio de bebés que piden pezón y matronas que parlotean; cuando variopintas manadas, ordenados rebaños y airosas tropillas vuelven a los corrales y establos, entre niños que alardean de guerreros y los primeros cánticos, cuentos e historias que animan ya el fin del crepúsculo y dan bienvenida al anochecer… Por esos valles y montes, volvían desde el Poniente, desde Árpar, algunos Grandes Guardianes.

En esa hora y esa comarca, la joven Príqun de la gran familia de los Rátulpin (Espíritu del Bisonte) estaba junto a su bisabuelo Rátolsar, el Fíndelgan del Oeste, sentados contemplando el patrio atardecer, viendo los instantes y las generaciones pasar, con el incipiente aroma de las fogatas que asan para la cena, con los vapores perfumados que empiezan a brotar de los calderos, cuando luego de insistirle sobre cómo eran las cosas del mundo, ante la negativa del Venerable a instruirle sobre el mundo y sus cosas, la joven suplicó:

—¡Oh habla ahora! ¡Habla mi veterano bisonte!

Rátolsar, su bisabuelo, envuelto en sus pieles, parpadeó un instante y ese instante lo llevó a épocas arcaicas, y, con toda serenidad dijo:

—Fue en estos serenos valles. Entre las poderosas Montañas del

Poniente de los Seis Países, donde los hijos de Lódara hermanaron sus vidas, tanto que aún hay una amigable y poderosa lealtad entre los aldeanos y las circundantes manadas. Nos recibieron, nos compartieron su valle y su vida. Así, algunas decenas de ellos se acercaron, a tal punto de volverse dóciles para el andar, fuertes apoyos para el transporte y las batallas que comenzaban a abundar en esas regiones pegadas al Poniente de la Tierra central. Ante su entrega –suspiró– solo nos queda ser leales. Aclárese, joven bisnieta, que el punto central del mundo para nuestras ancestrales naciones utaamluranas y ulsaxas, se halla en el gran bosque sagrado del Úlsax: la foresta de la Sagrada Sapiencia. Pero volviendo a esas manadas, eran las de tus queridos bisontes.

La joven Príqun, resopló por ansia, pero también por cariño, y lo interrumpió: —Bisabuelo de mi corazón… Seguimos volviendo a hablar de nuestros amigos de los aldeanos, los hermanos bisontes. Bestias de potencia y porte, pero que con nosotros son unos mansos terneritos. Desde niña los ví 'jugando'aquí, o ví los más enormes entrar en las casas de la aldea. Por manjares servidos en la mano de alguna matrona. O solo para guarecerse. A veces nomás por apoltronarse… para dormir serenos, en la calma de un hogar. Me criaron con ellos, conozco todo sobre nuestra aldea: todo eso lo sé. ¡Cuéntame del mundo más allá de nuestros valles! ¡Cuéntame lo que tu viste!

Rátolsar sonrió, la sonrisa le llenó la cara de arrugas –y para sorpresa de su joven bisnieta- continuó: —Desde que las memorias que me contaron, tenían memoria, un bisonte en una casa es tan normal como en otros países son esos lobos amansados que llaman 'perros'. Más normal, tal vez. Esos bichos ladran. Los bisontes, no. Bueno, a veces mugen. Pero es un mugido amigo, ¿sabes? Como el de un abuelo que ronca. En fin, son como amigos y ayudantes. Desde siempre tejimos gentes y bisontes una relación de ayudas mutuas. –Tomó aire hondamente y siguió– Sabido es como los bravos jinetes de uros, montados o a pie, en grupo o solos; siempre salían al frente y con sus mejores armas para dar batalla a las feroces jaurías de lobos. Siempre fueron hermanos protegiendo al débil, cuando esas pestes colmilludas pudieran aparecer a robar algún becerro o niño, o aprovecharse de algún uro ya muy entrado en años… o algún anciano como yo.

Es de las vistas más inigualables que hay en este y todos los mundos… ver a los toros y matriarcas bisontas, junto a sus amigos aldeanos, hacer frente común contra las feroces jaurías de sanguinarios lobos y otras alimañas de la oscuridad… Esas eran las más magnas y supremas batallas en las memorias y leyendas de estos valles y en el País de las 'Montañas del Oeste'. Leyendas y memorias que cada varios inviernos volvían y vuelven a hacerse presentes, para

el terror de los débiles, y para el arrojo de los fuertes aldeanos, aldeanas y bisontes.

—¡Conozco cada una de esas heroicas hazañas y leyendas! ¡Me criaron con ellas! —reclamaba Príqun con alegría.

Su venerable bisabuelo volvió a la carga: —Así también eran famosas las antiguas leyendas de cómo los bisontes dieron esos valles a los pueblos utaamluranos que marchaban sin hogar por las montañas, a cambio de su ayuda en los inviernos más terribles, y contra las siniestras jaurías de sanguinarios lobos. Ese era su ancestral pacto. Así fue como con su amistad y fuerza, ayudaron a poner los cimientos de esta tan encumbrada población, elevada en el centro del pequeño valle. Tal era su amistad y conocimiento, que los más viejos aldeanos, tenían en perfecta claridad los linajes, familias, clanes y cruces de todos los uros; y podían reconocer a todos y cada uno de ellos sin confundirse —continuaba relatando sin problemas el gran bisabuelo, pese a los secuenciados gestos de aburrimiento, enojo, imitación, ironía y afecto de su amada bisnieta—. Era esa una de las 'escuelas' de Rátolmair (Hogar del Bisonte): el aprendizaje de esos parentescos, así como el desarrollo de un acabado conocimiento de un cada vez más amplio número de estos salvajes y lanudos bisontes. Desde niños esa educación comenzaba, primero con los bisontes hermanados en la casa de la familia de aldeanos, luego, como un escalafón etario de saberes, con los años se agregaba el conocimiento de cada vez más bisontes y sus linajes y clanes; así como de sus virtudes, carismas y enfermedades. Era bien sabido que las curanderas y los hechiceros de la aldea, tan bien como manejaban las medicinas para los aldeanos, manejaban las medicinas para curar a los uros que enfermasen o tuvieran cualquier afección.

La joven Príqun lo interrumpe con airado respeto: —¿Quieres que te nombre a la mayoría de los bisontes del valle? ¿Acaso piensas que por mi edad no los conozco a casi todos?

Ante ello, el sabio Venerable continuó su cantinela: —Siempre los grandes jefes de nuestra Rátolmair y su comarca, habían salido hacia los Seis Países de Ëhingur, a lomo de bisonte, por lo cual muchos de sus antiguos jefes fueron tan conocidos como sus poderosos bisontes. Lo importante era que no habían domesticado a todos los bisontes de esos valles, sino a unos pocos, según sus necesidades e ideas. Así, con ellos podían atravesar en caravanas los Seis Países, con sus grandes rátolplur ("casa-sobre-bisonte"), unas muy bien enmantadas casas globulares, amoldadas con maestría y sujetas a los lomos de esos potentes astados.

En algunos inviernos muy crueles, se recuerda como esa amistad era garantía de sobrevivencia para las grandes manadas de uros: la aldea tenía unos grandes graneros donde almacenaban fardos de heno

en cantidades, y desde los valles del país de Lantuú se acaparaban semillas que sirvieran de ayuda a las manadas salvajes en caso de inviernos demasiado largos. En muchos casos, el intercambio era de mutuo beneficio: ¡tener leche de bisonta en invierno era una ventaja de gran potencia contra el crudo frío!

Pero lo que siempre llevaba al máximo la sorpresa para cualquier forastero, era la diestra maestría con que se entendían los jinetes con sus uros, las matronas y sus manadas… que en su momento de máxima diversión lo mostraban en los juegos de verano: una lunación en que todos hacían sus demostraciones con sus hermanos bisontes.

Príqun, con desasosiego en su rostro: —¡Abuelo todo eso lo vivo! ¡Cuéntame del mundo fuera de nuestros valles y bisontes!

Con un gesto de amable cariño, y una caricia sobre el cabello de su joven bisnieta, el Venerable Rátolsar retomó la palabra: —Allí se disfrutaban destrezas que iban desde las atronantes carreras juveniles, a las competencias de 'fuerza' de la leche de las bisontas y toda clase de comidas preparadas con esa poderosa leche. O las más amables demostraciones de cortesía y amistad que los bisontes manifestaban con sus hermanados aldeanos. Ni que hablar de las competencias de mugidos: por su melodía, su potencia, su armonía. Y de cornamentas: su forma, textura, solidez. Así como las competencias de canciones y poemas dedicados a los cordiales uros de estos increíbles poblados, en esos perdidos valles. Una increíble demostración de saberes tenía lugar cuando entre los viejos bisontes y sus también viejos amigos aldeanos hacían gala de sus melodiosos mugidos, con los más diversos temas y sonoridades. Eran los cánticos de los ancestrales bisontes que volvían en esas presentes generaciones.

Otras indiscutiblemente magnas demostraciones eran las recitaciones de los linajes y clanes de las familias de manadas presentes y antiguas de bisontes. Y un acápite especial que todos querían presenciar eran las leyendas de antiguos y poderosos bisontes, o sus grandes bisontas matriarcas —resignada, ya la joven Príqun escuchaba con afecto.

Además, como en cualquier gran festividad, no faltaban las procesiones y las ofrendas a los ancestros de los aldeanos y bisontes, en la gran montaña de la Madre de Todos los bisontes. Era esta una montaña alta, amesetada en su cima y con un pequeño lago, que, en su vera, era coronado con la Gran Madre de los uros, que aun estando echada tenía unos cinco hombres de altura. Así estaba transfigurada la Gran Madre de todos los linajes de uros, transformada en piedra para velar durante toda la eternidad por sus descendientes. –Respiró hondo, profundo, y siguió– La Benévola Madre del uro conservaba su monumental forma, y a los pies de la serenísima Gran Matriarca se

dejaban toda clase de ofrendas propiciatorias de esta época especial, o por urgencias en cualquier momento del tiempo.

Su enorme porte, y su serena expresión confirmaban su ancestral poderío y abundante progenie, así sentada mansamente como una vieja y Gran Matriarca de estos lanudos y astados vivientes. Desde aquellas alturas, con sus bramidos hacía los truenos, y con los resoplidos de sus narices conformaba las brumas, las nubes y las lluvias, dando alivio a las sequías… o cuando estaba enojada daba muy nevosos inviernos. Pero siempre, siempre, daba bienes y bondades a los que se hermanasen y protegiesen a sus amados linajes de bisontes –esas conocidas historias, la ternura asomaba en el rostro de la serena bisnieta-.

Y era la más feroz e incólume protectora de los nóveles becerritos, así como de los más ancianos uros. Siempre que un ternerito, una bisonta tuviera un parto difícil o un viejo uro enfermara, urgentes llegaban las ofrendas a sus pies, las rogativas a sus oídos, y los brebajes y ungüentos así santificados a los dolientes y afligidos; logrando sus prontas sanaciones y mejoras –hizo una pausa para tomar aire profundamente–.

Pero volvamos a los tiempos especiales de pura alegría, que era cuando las guirnaldas de las festividades llenaban la aldea, los bosques, y por supuesto a todos los aldeanos y sus bisontes y becerritos. Otros uros de las manadas medio salvajes que allí se acercaban, también eran coronados con guirnaldas de las más coloridas flores y perfumadas esencias.

Príqun tomó la palabra y aportó: —Lo he visto: es por ello que desde las aldeas cercanas siempre llegan visitas, y como es debido, siempre en las festividades de cualquier aldea, algunos Protectores 'Grandes Guardianes' de los Seis Países se apersonan para mantenerse al corriente de las novedades, venturas y desventuras que puedan suceder o preverse. Es esa una poderosa red de solidaridades entre las aldeas de los Seis Países de Ëhigur. Esos delegados de los Seis Países pueden ser parte de los treinta y seis Guardianes, o algunos de las Consejeras y Consejeros.

Rátolsar la interrumpió: —Ciertamente pequeña, ciertamente. Pero volvamos a ese excepcional valle tuyo: Una de las maravillas de este mundo era haber podido ver esas procesiones con decenas de bisontes, o las cargas de ataque de decenas y decenas de uros con sus enardecidos jinetes… Es menester comentar la muy pesada 'caballería' que estos bisontes y sus jinetes componían antaño: desde los Seis Países se les enviaban los metales más nobles y resistentes, para ornar semejantes maravillas de combate. Eran una inexpugnable fortaleza andante. Algunos tenían cotas de mallas como cualquier guerrero, otros tenían además sobre las cotas, placas articuladas de hierro.

Príqun preguntó: —Así es, algunos de ellos los he visto varias veces en los retablos o procesiones, pero ¿cómo eran todos ellos? ¿Cómo eran los más terribles?

Rátolsar respondió con beneplácito: —Todos los bisontes tenían sus yelmos, más portentosos que los de sus jinetes, y siempre amoldados a medida como para ajustar perfectamente…y sumarles a sus dos cachos, uno o dos o más cuernos… de mayores longitudes y rigideces. Otros tenían enormes pecheras que se extendían hacia los costados, con hoces y guadañas que salían desde la altura de los cuartos delanteros de los uros. Sus patas y retaguardias siempre estaban protegidas con placas de cueros y metales. Y sobre esos anchos lomos, –respiró agitado y profundo, cerró los ojos un instante viendo su juventud, y dijo – los guerreros llevábamos triples y hasta quíntuples carcaj con las más certeras flechas. Nunca nos faltaba una gran pica y un hacha larga. La silla tenía todos los correajes como para quedar bien sujetos y desde esas fortificadas alturas poder atacar con bravura y sagacidad.

En situaciones de carga de guerra, existía un rasgo de los bisontes, que nadie podía o podrá prever: en algunos casos se podía encabritar, saliendo para cualquier lado cargando contra todo y todos, o cargando hacia la nada y sólo luchando contra el viento. Era su furia ciega, que los podía volver tan inútiles, como lo enormemente útiles que eran en el frente de batalla. A veces era solo alguno o ninguno, uno o varios, era puro designio inescrutable de la Gran Madre de todos los bisontes. No había oráculo que lo pudiera prever, es más, entre los pueblos de esos valles estaba vedado inquirir sobre esos alocados eventos taurinos en las prontas lides.

La adivinación era con las varas formadas por los huesos y huesillos de esos bisontes, y podía prever generaciones, pero nada sobre sus locuras en combate, nadie jamás de los jamases, que se dijera ‘curandera’ o ‘hechicero’ o ‘adivino’, osaría preguntar a los espíritus sobre esas furias… sólo más furias y desgracias podían atraer si se atrevían a meterse en esos inescrutables designios de la furia de los Uros…furia que podía decidir la suerte de una batalla...

Las curanderas y hechiceros de Rátolmair, guardaban gran secreto sobre sus ritos y rogativas, pero más aún sobre sus métodos de augurios y predicciones hechos con los huesos de los antiguos bisontes. No era gratis tener en uso los huesos de esos ancestrales amigos del humano. Cada hueso de bisonte le costaba al portador un gran sacrificio en rogativas y privaciones, ayunos y meditaciones, obras y curaciones. Y a su búsqueda podía acudir, ya contando con la venia de los ancianos hechiceros, pero sólo en el mayor de los respetos y postraciones, hacia el sagrado orbe de la constelación de los bisontes…

La joven Príqun, lamentándose interrumpió: —¡Por ello sé que nunca seré hechicera ni adivina!

Con una leve sonrisa, el Venerable bisabuelo continuó: —Lo que cualquier lego vería como un simple osario en los bordes de una montaña, quizás fruto de una masacre –podría creer eso en su profana suposición-, en realidad era el círculo de la constelación del bisonte... Esto era una gran circunferencia que rodeaba la alta montaña de la Gran Madre de todos los bisontes, y a donde todos los uros de esos valles iban a morir cuando les llegaba su tiempo de volver a su gran madre de todos los linajes. Vale recordar, que era en esos pocos valles circundantes a Rátolmair, donde aún existían estas magnas bestias. Era su único y quizás último hogar en este mundo.

Príqun, dejando pasar unos instantes de contemplativo silencio del atardecer, habló: —Amado bisabuelo… Todo ello lo sé, hemos vuelto a caminar con palabras nuestros pasos en este valle…y no me instruiste en nada sobre el anchuroso mundo exterior a nuestro amado y ya muy conocido valle… ¿Realmente no quieres que aprenda?

Una muy larga inhalación se continuó con una más larga exhalación, transitando el muy añejo y sabio rostro del ancestro bisonte, sin dejar de mirarse a los ojos con su bisnieta:

Rátolsar: —…Amada bisnieta, Lódara nos puso aquí, en este floreado atardecer, y tu como muchas veces los jóvenes, ¿presupones que seguirás escuchando mi voz siempre? Amada hija mía, déjame que te hable de lo que amo, de lo que nos amó y nos construyó ¿presupones que por siempre vivirás aquí? ¿O que siempre será así nuestro amado valle? ¿No recuerdas las antiguas leyendas e historias cuando todo cambió para sus protagonistas? ¿Crees que es fácil burlar el tiempo y el olvido, o sea la destructora ‘nada’ y el fundente vacío? ¿Atesoras en tu corazón e inteligencia todo lo que te crió? ¡Lódara nos bendiga con muchos años más compartiendo risas e historias! Piensa en hoy y piensa que cuando llegue tu adultez –más tarde o más temprano-, tal vez y con ayuda de Lódara, solo seremos un recuerdo en tu corazón, un muy lejano recuerdo.

Con los ojos de ambos enjugados en lágrimas, se tomaron fuertemente sus manos. Rátolsar aceptó las manos temblorosas de la joven. Solo sujetó en silencio. Ella se puso de pie directamente para fundirse en un afectuoso abrazo, que burlaba al tiempo y las generaciones.

Luego volvieron a tomarse de las manos y ella le pidió que le volviera a relatar una de sus antiguas historias, de cuando Rátolsar era tan joven como ella… Mientras el atardecer se iba entrelazando con el anochecer, la brisa de la tarde se confundía con el frescor de la noche, la Serenísima se saludaba con los primeros astros de la noche, el aroma de las cenas cabalgaba en los humos de las fogatas y la ‘hora

entre horas' dejaba ver sombras y espíritus contemplando tan sagrado momento vivido entre el Venerable bisabuelo y su valiente bisnieta.

La Gran Federación y Los Nueve Venenos.

Y en esos excepcionales valles marchaban los parcos Grandes Guardianes, los Protectores. Pero con inexpresable pesar en sus semblantes. En total contraste con la belleza y alegría serena de esos parajes tan excepcionales… Seguían antiguas sendas, viendo como las prodigalidades del tiempo cálido se chocaban contra sus conturbados rostros. Nada he de decir mejor, sobre la oscura pesadumbre de sus miradas…

Los senderos de ascenso a la gran aldea de Rátolmair, eran poderosos ríos de penumbra que pesaban sobre los atribulados Guardianes, no se veía, no se entendía como el andar sobre esos valles y el recorrido por las pintorescas y adornadas sendas de ascenso a la aldea, no podía dibujar ni un buen gesto o sonrisa en las caras de los Guardianes. Habían pasado por las cristalinas y alegres aguas del 'Río del Bisonte al Poniente' (Rátolpon Toro), sus magníficos pero exhaustos caballos incluso marchaban en oscuro silencio, no había relinchos de llegada, ni bufidos de enojo.

¿Era quizás el cortejo fúnebre de los Seis Países? ¿Se avecinaba una masiva invasión de las carniceras tropas de Ífrim? ¿Se debería pagar algún rescate entregando a las más inocentes doncellas y donceles? Desde las almenadas torres del techado puente sobre los portales del muro, los vigías, así como los últimos aldeanos que entraban a Rátolmair, no podían entender ni ver con sencillez, ni creer lo que desfilaba frente a sus, hasta ese momento, felices y serenos rostros…

Allí, entre las imágenes y sonidos típicos del ocaso en las aldeas de los Seis Países de Ëhingur, apareció con sus valientes guerreros, el Vocero Gran Guardián de los Seis Países, el astuto, el temible, el Laituú… Tírdan… Y el sentimiento de los sorprendidos aldeanos que lo veían no fue la normal satisfacción y afable confianza de ver a su buen compañero y benéfico protector. Sino que ganó en ellos algo extraño, muy extraño: el temor y la desconfianza… Incertidumbre e inquietud...

Tírdan intentaba no poner su mano sobre el estómago. Pensaba en cómo seguir con todo. En buscar antídotos. En ver a su madre, su padre, sus hermanos. Suplicaba al amado Lóchlu que no lo traicione, mandándole sus gotas de cristal a los ojos.

Su profunda expresión de tremendo pesar, de aflicción aplastante, todo lo decía: algo grave debía suceder o sucederle; ya que sus bravos guerreros volvían íntegros de su visita al hábil Hóndan. De a ratos, se llevaba una mano al estómago. Óldran de Qámtu, Gran

maestro de diestros jinetes y poderosas tropillas, sólo traía desolación en sus ojos, aun cuando sus inigualables corceles a buen paso marchaban; y el Coloso Nág (Náq) de Síwoqnal parecía y seguro padecía un desconsuelo sólo comparable a su desmesurado porte. Por momentos miraba a Tírdan, en silencio, y luego al cielo.

Toda familia de la montaraz aldea de Rátolmair conjeturó sobre la desgracia que se abatiría sobre los Seis Países de Ëhingur y su más valeroso guardián. Inmediatamente, el más gallardo miembro de cada familia fue enviado a informarse: los rumores y emisarios circularon por el villorrio y confluyeron en la cabaña de los Lúrratul ("Bisonte de la Casa"). Ahí ya alojaban en su establo los relucientes pertrechos y los inigualables caballos de los acongojados batalladores. Estos Protectores recibían la noche en compañía del fragoso Tránratol ("Cabeza de Uro, bisonte"), el Máirqan (la 'Voz de la Casa', el portavoz, el jefe del clan) de los Lúrratol; y uno de los jefes principales de Rátolmair.

Junto a ellos estaban, los hijos de Tránratol: el bravo Rátolmar ("Cuerno de Bisonte"), el raudo Atanrátol ("Jinete de Uro"), la Matrona Ratoláan ("Ojos de Bisonte") con sus dos nueras y sus seis asustados nietos.

De las numerosas familias de los Rátulpin ("Espíritu del Bisonte") llegaron Pílta, Gáltal y Prábain; de los otros clanes fueron llegando dos o tres enviados de cada uno. Clanes como los "Fuerza del Bisonte", "Domadores del Uro". Por éstos últimos venían Táltum y dos más. "Los Hijos del Bisonte" enviaron a Tírma. "Los Amigos del Uro", mandaron con sus grandes armas y su tremenda útraqa (hacha), con su típica bruteza, al Túapu (pies gigantes): Áaratu. Casi como cualquier bienvenida, cuando llegaban algunos Protectores. Aunque esta vez, ya algo enrarecido se preveía.

En el silencio posterior a los saludos, mientras los allí reunidos bebían su copa de bienvenida; Tírdan el Laituú, le pidió al virtuoso Óldran de los Qámtu que iniciara una Chantuú (Asamblea de todos los vivientes, ancestros y espíritus). Los allí reunidos se sorprendieron, ya que aún no sabían cuáles eran los graves problemas que se avecinaban.

Cumpliendo con el pedido del Gran Guardián Vocero, el virtuoso Óldran tomó su 'Cuerno Poderoso' y llegando al portal del gran salón de la cabaña comenzó a levantarlo, mientras caminaba apesadumbrado hacia el gran claro de la aldea. Mirando, atónitos, quedaron adentro los emisarios y los anfitriones. El virtuoso Óldran ya bajo el brumoso cielo dio el afamado "Alto sonido": la llamada a reunión de todo humano en la zona, de ancianos postrados, de parturientas, de niños y bebés, de enfermos y sanos. Los emisarios valerosos volvieron a sus casas presurosos, buscando a sus familias

para, en la numinosa noche, guiarlas. Entretanto en la cabaña de los Lúrratul, recibían la cena los entristecidos Guardianes, y se preparaba el gran claro de la aldea para la Gran Asamblea de Todos. Nadie sabía cuántas generaciones se habían reunido allí. Tal vez por ese trajinar estaba un poco más bajo que los alrededores. Una docena de grandes árboles rodeaban la gran explanada. En cada uno, a dos hombres de alto, surgían tres grandes cuernos de bisonte. Muy antiguos, blanquecinos ya. Al llegar, cada vocero o vocera de clan y oficio, colgaría el estandarte de su gente.

Las voces angustiadas inundaban la niebla y la luz de las antorchas y candiles invadía la umbrosa noche. Todos asistían con algún leño, los más cercanos con algún tronco pequeño. Los más jóvenes que llegaron primero traían troncos y ramas. El fogón se nutría de todos los clanes.

El fragoso Tránratol se situó en el centro del claro y con voz de trueno exclamó a la aldea congregada allí:

Tránratol, levantó sus brazos al cielo, miró al estandarte de su clan primero, y a todos después, su voz retumbó como trueno: — ¡Juro por el Poderosísimo Xáchel, que nos ve! ¡Juro por la Generosísima Dírchris, que nos sostiene! ¡Por la pródiga Nachaán, que nos da los animales! ¡Por mis ancestros, que nos escuchan! ¡Por la Gran Madre de todos los bisontes! ¡Por cada uno de mis hermanos astados! ¡Juro que mi familia aquí presente está!

Sin demora el impetuoso Prábain de Rátulpin se acercó a Tránratol y con voz más joven y más potente profirió un juramento similar; que fue seguido por los juramentos de cada vocero de clan y oficio. Y por las intranquilas miradas de todos.

Luego las Consejeras y Consejeros entonaron cánticos que llamaban a los dioses y ancestros de los Seis Países de Ëhingur. Primero cantando, llamando, despertando, a los ‘cuernos’ y el estandarte, sahumándolos luego. Mientras los gerontes hacían eso, el mayor de ellos: el Venerable Rátolsar de los Rátulpin – con algo de dificultad por las horas, y por las décadas – encendía los cinco fogones y ponía en ellos las hierbas y ramas necesarias para atraer las bondades de los dioses y ancestros. Varias veces miró a Tírdan. No por Vocero, por distante. Intuía. Al terminar su sagrada tarea, igual que los otros ancianos y junto a los demás, formaron el círculo de cuatro partes: el interior con los ancianos y ancianas, el creciente con las mujeres, el siguiente de niños y niñas, y el gran círculo exterior de hombres.

El silencio se interrumpió con una atronante exclamación de todos suplicando ayuda a los dioses y ancestros: ¡Uóh, Túin qan Pil, qírtaqara! (¡Oh, dioses y ancestros: ayúdennos!)

Exaltados quedaron, ya que eran raras las asambleas tan

imprevistas, era un gran signo, un signo del cambio que se producía en el mundo.

Eso fue lo que en su gran relato de los acontecimientos dejarían claro los Guardianes Tírdan y Óldran. El primero y Gran Guardián Vocero comenzó contando las largas épocas de calma y abundancia vividas desde hacía más de una generación atrás –cuando las grandes invasiones de los temibles üdowigos del Norte saquearon y asolaron muchas regiones de los pacíficos Seis Países, pero con una bien orquestada guerra fueron expulsados hasta lo profundo de sus boreales selvas-. Y aunque no faltaron unas inundaciones por allá, terremotos por acá y sequías por acullá todo se fue resolviendo con las mutuas ayudas bien tramadas entre los hermanados Seis Países de Ëhingur. Además, mencionó sobre las poco frecuentes razias de raptores provenientes desde el sureste. Cuando secuestraron a su familia, a sus padres, y arruinaron sus comarcas y eso lo movilizó para ser electo Gran Guardián.

También relató la natural sucesión de los Voceros y Voceras de los Grandes Guardianes cada un par de años. Rápidamente contó cómo después de unos pares de años lo eligieron Portavoz de todos los Grandes Guardianes. Luego comentó sobre la alianza que ya unos años atrás juraron con los jinetes árparos y su jefe, el habilísimo Hóndan. Después relató el rescate de la hija de Éqaral de Ánlor, custodio de la Mina de oro del Sudeste. Comentó las bondades del siguiente pacífico tiempo, continuó con la campaña de rescate de los artaganos y tantos otros prisioneros de guerra contra la rapaz Sérngall.

Terminó contando las batallas por Héssvin, con su desastrosa pero luego milagrosa victoria final, así como los grandes periplos por la Tierra Central, por el corazón del mundo (la veloz excursión hacia los lindes de Údowig y la sorpresiva invasión contra Sérngall, mientras esos pérfidos enemigos asediaban 'La Gran Piedra Gris' del Oeste del espléndido reino de Ítunqraf) a fin de frenar los avances de la luminosa Ífrim y luego retornar a sus amados Seis Países de Ëhingur.

A continuación –y tras la décima vez que se llevaba la mano al estómago–, dejó la palabra de la Gran Asamblea dirigiéndose al virtuoso Óldran y le pidió con voz tenue y apesadumbrada que relatara los recientes sucesos.

Óldran: — Esta será rememorada como 'la urgente asamblea', y creed todo lo dicho por el temible Tírdan, y creédme, pues desafiaré a quien no crea; porque invocamos a todos nuestros dioses y ancestros y ellos iluminan nuestras memorias y relatos. Digo esto que todos saben, ya que difícil les será creer lo sucedido en las interminables llanuras de Árpar.

Tranco a tranco cruzamos los lindes de Torotúd, cabalgamos las planicies vecinas. Dormimos poco y hablamos mucho. Hasta que una

partida de jinetes aliados nos encontró de antemano, dos días. Con su parca compañía, avanzamos rápido y hablamos poco.

Congregados allí por el diestro Hóndan, llegamos a su móvil campamento a cinco días de marcha de aquí. El Vivaque del Alba, era la gran tienda del jefe principal de Árpar, Hodránor. Un enorme pabellón cuadrado, hecho de cueros: imágenes de cacerías antiguas y batallas más antiguas aún la poblaban. Allí trataríamos de acordar una alianza con el resto de las equestres tribus de arparianas, y algunos vecinos pueblos costeños del Mar del Poniente, el Gran Mar.

Pretendíamos detener el destructor avance de los chacales serngalios, los zorros ogenhertos y los lobos de la voraz ciudad Ífrim. Intentaríamos agrandar nuestras alianzas y federaciones para frenar su dominio. El poderío resplandeciente de su insaciable Detentación. La Detentación de la muerte. De la desolación. De la cautividad de todos. De la vil servidumbre. Del despojo y la desposesión: la Detentación de Ífrim…

Con mucha esperanza en esa posible alianza ampliada en el Oeste –sumaríamos ¡naves! y muchos guerreros–, pero con prudencia y cautela llegamos al lugar: Tírdan de Ëhingur, Nág de Síwoqnal, Naál de Útraq, Nídolmu de Úqar, Átos de Úldano, Íjiq de Háil, Ádumar de Túwumal, Útuvil de Íninqam, Átalpir de Chárvul y vuestro servidor, yo, Óldran de Qámtu.

Cada país mantuvo su campamento y no se hicieron visitas, así, con calma, pero con cautela debimos esperar durante dos fríos días. Nuestros caballos no estaban del todo tranquilos. Tal vez, porque se veía poco y nada de pasto. Pudimos ver al jefe principal de todas las facciones: Hodránor. El viejo jerarca, ya no se distinguía como el patriarca de praderas y monturas que había sido, estaba cambiado. Jovial, festivo. Normalmente apoyado en los mástiles principales de su enorme tienda, maderos tallados con figuras de caballos y monstruos alados. También vimos a algunos jefes de facciones menores, como Honarúnos el Terrible –seguía terrible pero además estaba gordo–. Ógraud el Alto –siempre distante y ahora más mudo aún–. Húrgnaur el Rico –tan rico en caballos como antes, pero, ahora también en enjoyadas bridas y aperos–. Tuárap la Caza-Potros –jefa entre jefes–. Había, además, otros delegados de clanes menores, marginales. Todos comúnmente sentados, o recostados, sobre incontables pieles, monturas y tapices.

Hasta que arribaron algunos de los representantes de Élem, y unos rebeldes de Fídërgol y de Mártror. Los jefes árparos habían convencido a estos últimos dos grupos de defeccionar de sus grandes jerarcas y señores vasallos de los Detentores de Ífrim. Eran varios jefes guerreros y capitanes piratas. Estos estaban con unos veinticinco guerreros, muy fornidos y desordenados. Hicieron su campamento en

el lado opuesto al nuestro y comenzaron a prepararse para la importante reunión.

Esa tarde todas las comitivas se reunieron en la gran tienda, con el gran brasero al centro. Hódranor y Hóndan dirigían las conversaciones y pronto todos se adecuaron a nuestras pretensiones. Todos, o casi, sentados en cojines de cuero de caballo y lana de oveja, o en monturas 'retiradas'. Salvo los rebeldes martrorianos que demoraban en aceptar las condiciones de todos. Sus bromas no terminaban de caer del todo bien entre nosotros, o tal vez eran los lenguaraces de Árpar, que decían cualquier cosa.

Entre tanto, dos grupos de escanciadores árparos, nos dieron de beber primero unos y luego otros vinos, cervezas y licores. Las jarras, los botijos, ánforas, botellas, vasijas y jarrones iban y venían. Entre las bebidas, el humo que a veces no salía a tiempo, y la luz del gran brasero, las figuras pintadas de las paredes o los mástiles, parecían moverse. Y los odres seguían desfilando.

Era una líquida danza continua.

Entrada la noche y en medio de agregados braceros y muchas antorchas, comenzó la comida. El hábil Hóndan, antes mayormente sentado cerca de Hodránor y su gente, se reunió con nosotros. Entre bromas y anécdotas, comenzó a beber con el valiente Tírdan. Durante un largo tiempo charlaron y bebieron. La bebida le pareció buena, pero los dos escanciadores árparos que las iban trayendo, poniéndose a ambos lados de Hóndan comenzaron a reír…

Y nosotros también.

Así, entre carcajadas, Hóndan se paró y fue al centro, junto al gran brasero. Mantuvo su risa. Pero su risa y su sonrisa no se parecían a ninguna conocida. Entonces, con sus brazos pidió silencio, y nos consternó Hóndan al hablar directamente hacia Tírdan:

–Tu tiempo terminó. Ocho venenos bebiste. Más el noveno. Larga será tu agonía bajo los Nueve Venenos de Ífrim. Los Nueve ya cabalgan–. Giró su rostro y miró a Hodránor, le hizo una muy leve reverencia con su cabeza. El patriarca le respondió con un gesto facial de aprobación y orgullo. Y se volvió a sentar, silencioso.

El arrojado captor del rey de Érromnull. El guerrero que decidió, con su osadía, Héssvin. Mi hermano menor. Nuestro amigo. Él, había caído. Por un antiguo y extraño hechizo: Los Nueve Venenos. Arcana poción. Solo poseían su cura los perversos Detentores de la Cuenta Mayor. Los que vivían junto al Inmutable Rostro y Portavoz de la Cuenta Perpetua. En la Torre de Ífrim. Era una arcaica pócima. Muy lento efecto. Querían que viera la nefasta expansión de la Detentación de la resplandeciente Ífrim…

¿Quiénes querían?

¡¡Todos!!

Todos ellos. Fue una trampa para los Grandes Guardianes de Ëhingur. Los escanciadores árparos eran nada menos que enviados de Sérngall, de Ógenhert y uno de Ífrim –el envenenador–.

Óldran apretó los puños y siguió: – Entonces, Hóndan… nuestro aliado, nuestro hermano de juramento y batallas, pasado el momento de silencio y confusión nuestra, se levantó otra vez. Renegó de sus juramentos y rompió la alianza contra Ífrim. Sumándose a ellos en tan pérfida artimaña. Y dijo el traidor: "Los venenos corren, tienen algo de tiempo. Pero, ¿Acaso seguirían a un condenado? ¿Su país no estaría mejor disfrutando la paz de la Detentación? ¿Entienden ahora quién será el próximo jefe patriarca?". –La voz de Óldran se quebró–. Nos vendió. A Tírdan. A todos. Por nada. ¡Hijo de madre alacrán y de padre escorpión!

El silencio copó el aire.

Óldran, inclinándose, siguió: – Oh buena Asamblea, disculpen estas palabras ponzoñosas, fueron las que usó nuestro Vocero para maldecirlos ahí mismo; en ese mismo momento.

Todavía continuó el vil traidor insistiendo con su más que ofensiva invitación, a que nos sumemos a ellos y a la Detentación de Ífrim, siendo que nuestro valeroso hermano moriría… No por las armas, sino postrado en una indignante y cruel agonía. Que no debíamos dejarnos arrastrar ni nosotros ni a nuestros pueblos y naciones en esa misma agonía… ¡Como rata apestada intentaba contagiarnos su pestilencia!

De seguro usaron perfumes y cosas así, porque en ningún momento pudimos oler tales trampas, ni la perfidia con la cual lo urdieron todo hasta el último momento ¡esas hienas que hablaban amistad y comieron hermanos!; como los llamó el ofuscado Tírdan ahí mismo, en plena ira.

Nuestra respuesta fue inmediata, todas nuestras fuerzas y nuestras armas las volcamos al ataque contra los malditos traidores árparos, estirpe de infames… ¡Hermanos del buitre y el cuervo! Como los sentenció Tírdan al tomar sus armas contra los enviados de Sérngall y Ógenhert, contra los guerreros de Élem, de Fídërgol y los piratas de Mártror. Mientras algunos luchábamos, otros corrieron a traer los corceles. Nosotros éramos diez y los viles enemigos eran más de cincuenta o sesenta… Malheridos y descalabrados quedaron unos treinta o cuarenta de ellos antes que huyéramos, tras el golpe para desmayar al temible Tírdan. En su ciega furia, estaba quedando sólo y acorralado entre unas quince alimañas de la voraz Detentación.

La furia por la afrenta recibida no dejó ver al temible Tírdan que ya cinco de los nuestros estaban moribundos y que otros dos –Naál y Nídolmu – estaban siendo apresados. A golpes por entre los abyectos traicioneros, el colosal Nág y vuestro servidor nos acercamos

con gran trabajo y peligro al Laituú, y le dijimos que lo cubriríamos para que retorne a Ëhingur; pero sólo pedía venganza, sólo venganza. En un instante giró su cabeza y algo le repitió a Nág, algo así le dijo Tírdan: – ¡¿Cómo no me dí cuenta?! ¡¿Cómo no sospeché?! –. Mientras Nág le insistía con la partida inmediata.

Al mismo tiempo, desde su retaguardia, proferían esas viles hienas sus gritos más infames: daban órdenes – entre grandes risotadas – de no matar al enfurecido Tírdan, no matarlo ni herirlo, que ya estaba sentenciado por 'Los Nueve Venenos'…

Cada vez más acorralados, le demandamos volver, pero sólo gritaba: ¡Áqnuma, Áqnuma! (venganza) Le gritamos, en plena lucha, que mejor sería vengarse desde Ëhingur con una gran hueste. No muriendo tres contra veinte. Como seguía obnubilado por la ira, y para que los malos deseos ya no lo turben tanto, su hermano, Nág, el más frío y leal de los amigos, lo desmayó. En el acto se lo cargó. Vuestro servidor, montando ya, abría camino entre esos lobos y buitres disfrazados de soldados. En la huida, conseguí rescatar seis corceles más. Con ellos llegamos aquí en tres días, galopando día y noche; agotando estos siete inigualables corceles, que tan bien han resistido esta oprimente marcha…

Así de apremiantes son nuestros días y peores serán si dejamos escapar un instante en honorables formalidades. Por ello esta será 'la Urgente Asamblea', sin esperar a Consejeros y emisarios que deberían hacer de portavoces de los Seis Países de Ëhingur: sólo el temible Tírdan por las comarcas del 'Gran valle' (Lantuú), vuestro virtuoso servidor por las aldeas de la 'Gran pradera' (Jalratuú), Nág por los villorrios de 'las 'Montañas Altas' (Qumtúd), y ustedes gentiles habitantes de Rátolmair en el País de las 'Montañas del Poniente' (Torotúd) Ausentes están los moradores de las villas y caseríos de las Túdunor ('las Primeras Montañas') y los vivientes de las comarcas de 'las Grandes Colinas Verdes'(Milotuú).

Amupálja: Juramento y Justicia.

Rátolsar, el Venerable, el anciano fuerte como un bisonte, estaba atónito. Un poco atudido, respiraba profundo y entrecerraba los ojos una y otra vez. Todos esperaban su palabra. Su sabiduría de Fíndelgan. Se tocó su frente un momento. Y habló a Tírdan: –Hijo mío, esas ponzoñas son tan antiguas como foráneas. Males arcanos. Ví el pasado. Ví lo que mi maestro Fídelgan me enseñó. Ví los saberes que compartimos con los Fíndelgan antiguos o nuevos. –Tomó aire hondamente–. No puedo ver los Nueve Venenos. –Respiró hondo de nuevo–. No son cosas de nuestra Tierra Central. Tampoco los recuerdo, nombrados por los Fíndelgan de otros continentes. Esta, tal vez, no sea una tarea de Lódara para los Fíndelgan veteranos como yo,

sino para un joven Fíndelgan como nuestro amigo Tómram. Urgente debes buscarlo. Aquí, no hay antídotos para salvarte, querido hijo. No hay. –Dijo tomándose la mitad inferior de su cara con la mano, tenía ya la mirada perdida en Tírdan. Entró en un profundo mutismo. Su joven bisnieta Príqun, se acercó y tomó con suave fuerza su otra mano–.

El breve silencio siguiente, junto con los incesantes cruces de miradas de asombro, de indignación, de ira y pesar; quedaron interrumpidos por la voz encolerizada del fragoso Tránratol:

—¡Qué afrenta, que agravio, que falsía hicimos a nuestros dioses, a nuestros ancestros! ¡Acaso mancillamos tu poderosa vida, oh Ratulpintuú! (el Gran Espíritu Bisonte) ¡O algún malvado insultó al bondadoso Rátolpon! (el río local) ¡Vendrá esta desgracia por deshonrar las venerables 'Montañas del Poniente'! ¡Cinco hermanos! ¡Cinco Protectores, muertos a traición, y dos cautivos!

He visto falsías, he aprendido las memorias de traiciones y quebrantos. He conocido la deslealtad. ¡Pero no alcanzo a aceptar semejante agravio!

Nuestros Grandes Guardianes, desde Múrtan el cruel hasta el valiente Tírdan, fueron los ecos de nuestras voces. Fueron las luces de nuestros candiles. Como estos cofrades, muchos fuimos también Protectores. ¡Y muchos lo serán! Ellos son la voz de bosques y praderas, montañas y aguas. La palabra nuestra, que viaja de aldea en aldea y país en país. Son huesos de nuestros huesos. Son, por vez, nosotros…

¡No envenenaron a Tírdan…! ¡Han envenenado a nuestros Seis Países! ¡Esos hijos de madre alacrán y de padre escorpión! ¡Demando que cuantos árparos trashumen por nuestros Seis Países, sean expulsados! Pervertirán a todos, a sus hijas e hijos, a cada familia, a cada bestia y verdor, a cada torrente y montaña… Menguaremos, ante la nefanda Sérngall, la falsaria Ógenhert y la usurpadora Detentación de la voraz Ífrim… ¡Ni en los pantanos quedará la memoria de los magníficos Seis Países! ¡Ni los cuervos rapaces se posarán en el futuro yermo!

¡Si alguna vez me confiaron ser la voz de algo, si alguna vez fuimos la voz de nuestros amados bisontes! — exclamó mientras desenvainaba su gran espadón en un balanceo que asemejaba un baile – ¡Solo esto queda gritar! ¡NNOO! — Gritó exaltado Tránratol cortándose con su sin igual espada, en el pecho, sobre el corazón… Muchos sabían que sucedería.

Silencio tortuoso.

El gran guerrero de los bisontes tomó un cuenco mediano, lo puso bajo la sangrante herida y el rojizo líquido sagrado trazó su sendero al fondo del cuenco. Giró y mostró la 'prueba de su

convicción', a la vista del estandarte, los 'cuernos' y el árbol familiar.

Estaba hecho. Había iniciado un antiguo rito. Poco se veía así, en toda una Era. Uno de los más graves ritos, más trágicos, la mayor comunión: "Amupálja" (la justicia juramentada sobre sangre).

El silencioso momento se entrecortó por el desenvainar de dagas, espadas y hachas: hombres y mujeres en edad de armas imitaron la muy sentida acción del fragoso Tránratol.

El cuenco recorría manos y torsos, sangres y miradas.

Los dioses estaban allí…

La brisa se agitaba y se calmaba, el fuego sagrado les insuflaba coraje a cada sangrante y animaba al resto. En silencio el cuenco fue completándose. Sólo faltaba una sangre…la sangre agonizante, la sangre emponzoñada… El pecho de Tírdan se descubrió, su daga lo marcó y la traicionada sangre brotó al cuenco, abajo.

Tránratol tomó el ahora sagrado cuenco y lo sostuvo sobre el humo de cada uno de los cinco fogones. De a uno por vez, invocó a dioses y ancestros, a los espíritus de árboles y setas, de animales y aves, de insectos y prados, de ríos y montañas, de todos los vivientes… Así quedaban por testigos y garantes de la necesaria reparación por semejante agravio, por tan incomparable traición y ponzoña; por tal injusticia.

Luego tomó un leño ardiente de cada fogón (cada fogón era hecho con leños de árboles diferentes) y nació así el sexto fogón, el fogón del fuego de la fusión.

El lugar difuso que mezclando crea, el fuego abismal, uno de los no-lugares sagrados más sacros de los vastos pueblos utaamlurios y ulsaxios…

Sobre el fuego abismal, el oficiante posó el cuenco.

Las sangres y las miradas bullían.

Los dioses y ancestros aceptaban y bienauguraban a los agraviados, la brisa cesó y seis senderos de sacro humo marchaban hacia el Poderoso Xáchel; uno de ellos llevaba las sangres, las vidas y las emociones de los traicionados y emponzoñados. Hacia la Generosa Dírchris iban las cenizas de la sagrada fusión y gotas de la bullición con las esperanzas y vidas de los agraviados.

Lódara estaba allí.

Conjurada estaba ya la afrenta y su búsqueda de reparador desagravio y castigo… Los dioses y ancestros se mostraron bien propicios. Ahora debían acordar como seguiría su historia, sus vidas y esfuerzos.

Una nueva era comenzaba quebrando las palabras, en Ëhingur y también en muchos otros lugares. Las voraces fauces de la insaciable Detentación de Ífrim desgarraban y envenenaban pueblos, países, ciudades, aldeas, clanes, tribus, familias, ancestros y dioses en

toda la Gran Casa de Todos los Vivientes

Así fueron las aciagas jornadas donde la vida de un Vocero de todos cambió para siempre, y con la solidaridad de todos, cambiaría todo, para todos. Pero esas no son cuestiones que aún sepamos. Si usted y los suyos, quieren saber lo que pasó con esa 'Urgente Asamblea', en la comarca de los magníficos bisontes y sus gentes. De cómo intentarían vengar al emponzoñado Tírdan, y defender sus amados Seis Países. De quién, con urgencia, le daría los arcanos antídotos. Sea bienvenido en la próxima noche de relatos y cantares sobre cómo se luchaba por la vida y el albedrío en la amada Lódara…

Sexta Luna

El Mandato de la Niña.

Tras estos ritos sagrados, habla una de las niñitas más amiga de las matriarcas bisontes de la aldea, sin dejar la mano de su bisabuelo (es el Venerable Rátolsar de los Rátulpin, que también es el bisabuelo de la joven Príqun). Tal vez está cautivada por los espíritus, sahúmos, ancestros y dioses que ahí están convocados. Sin entender ni medio lo que dicen los adultos. Pero sí, sintiendo el miedo y la ira, levanta su voz dejando helados a todos:

—"Tenemos que vivir. Nuestros ancestros, espíritus y dioses nos ayudarán; los animales, flores y árboles también. Aunque tengamos que hacer una nueva 'Casa', en las cumbres o bajo la tierra… Tenemos que vivir".

Los mayores se miran resignados por unos instantes, hasta que el Láituú corta el poderoso silencio:

Tírdan: —Es un mandato… Más allá de cuentas fuerzas, tropas y alianzas, la niña nos impone luchar por cada hijo e hija de esta Casa. fundar otra. –Frena un momento, suspiró mientras lleva su mano a su estómago–. Mis armas y mis trabajos seguirán ese mandato: "Tenemos que vivir"

Y debe haber justicia por nuestros cinco hermanos muertos por esa afrenta traicionera.

Por momentos –dice mientras vuelve a llevar su mano sobre el estómago y sobre la boca– siento un dolor aquí. No importa si he comido o no. Luego un regusto metálico en la boca: Mi vida ya no es mía. Siempre fue para el auxilio de nuestros Seis Países, pero ahora mi vida no pertenece ni nuestros países, ni a mi… Ahora pertenece a las ponzoñas de Ífrim con que me sentencian. Me arrebataron todo, incluso el tiempo que me queda antes de morir. Nada tengo que perder. Ni gloria que buscar. Y con esa Templanza, y el coraje de los condenados, iré hasta el fin del mundo para hacer justicia por la grave afrenta a nuestros amados Seis Países.

Nág, silencioso hasta ahí, mira a su hermano, lo mira con esa preocupación que es temor por un amigo: —Gran amigo, compañero de trabajos y combates: no es imposible cumplir "el mandato de la niña". No quiero debatir, siempre fuiste mejor en eso. Solo sé que cuando caigas, estaré ahí para levantarte. Pero hay que hablar con los Seis Países, aliados y federaciones. Iniciar largas travesías, buscando más aliados contra la carroñera Ífrim… Antes de lanzarnos a una guerra de mundos, que durará muchos, muchos inviernos… ¿Quién

hará las vituallas, abastos y pertrechos? ¿Quién cuidará a los que se quedan?

– Lo interrumpe un fuerte relincho, llegado desde los establos contiguos, y sigue –. Consultemos a los dioses, espíritus, ancestros y criaturas. A los dioses y espíritus de nuestros aliados pidamos fuerzas y astucias… Me fastidia tu daño y agonía, hermano. Pero no tenemos que ir a una muerte masiva. Si mueres, seré tu venganza. Tu memoria honremos, ganando guerras. Pero para eso necesito tu espada, tu lanza, mejor no mueras, ¿soy claro?

Óldran: —Mi amigo Nág… es tiempo de héroes, y los héroes son irrefrenables… El valeroso hermano ha sido sentenciado: le pedimos que guarde sus armas y espere a tener, hombro con hombro, a todos esos aliados y fuerzas milagrosas de su, de nuestro lado… No.

Nág: —No ganaremos en una sola y pronta batalla, por más victoriosos que salgamos.

Irrumpie el fragoso Tránratol:

—¡Basta amigos, la niña de los Rátulpin nos lo dice todo: luchar! Algunos marcharán y levantar federaciones para ese mandato cumplir; otros una nueva Casa, bajo tierra o en las cumbres prepararán. Y todos, todas y cada ser, a prepararse para la gran guerra de defensa final de Lódara. En miles de aldeas, comarcas, bosques, prados, pueblos y países… Ya no tenemos tiempo de divisiones ni superiores razones, todas las estrategias serán valiosas. Porque el siniestro enemigo usa y usará toda clase de artimañas y medios, desde una invasión final hasta las más variadas formas de corrupción y soborno de nuestras gentes. Inimaginables formas de llevar el miedo a las mentes, a los corazones, las más falsas maneras de halago y adulación… Todas las formas de división caerán sobre nosotros y nuestros aliados. ¡Todas sus hordas de zorros, hienas, alacranes, cuervos, ratas, tiburones y monstruos marinos, hurones, mantis, lobos, gusanos, leones, buitres, serpientes y tigres vendrán a dividirnos y debilitarnos! Por esto mismo, nuestra unidad será nuestra final fuerza.

Nág: —Perfecto. Pero ¿¿cómo haremos para luchar aquí, allá y abrir otro mundo?? Lo deseo. Pero quiero que ésta 'Gran Asamblea' entienda cómo y quiénes lucharemos así. Disculpen si no soy tan heroico. Ni quiero loas, son como los panteones: para los muertos. Necesito caminos bien claros para saber con quién y por donde galoparé hasta el final…

Rátolsar, mudo desde el mandato de la niña de su clan, su bisnietita querida, se levanta con una dificultad que a todos duele: – Nág. Hijo. Recio hijo. La niña habló. Y como tú bien defiendes, no profetizó que todos muramos. Nos demandó vivir. – Brindó sus añejos ojos a todos y cada uno –. Eso es y se tornará crecidamente difícil. ¿Quién no cae por lo que ama? Seguir adelante… Eso exige otra cosa.

Todos miran a Rátolsar, entonces Aiqnúan de los Rátolam habla: —Está claro lo que piden: Nág, Rátolsar, y es necesario. Entonces propongo que los Guardianes nuevos partan a los Seis mundos de la Casa… al Poniente (Toro, Oeste), al Naciente (Tam, Este), al Sur (Tun, Meridión), al Norte (Tol, Septentrión), a los inframundos y a los cielos.

Múran, la anciana medio postrada, golpeó el suelo con su bastón: —¡Y nosotros! ¡Los viejos! ¡Los que ya no cabalgamos bisontes ni empuñar lanzas! Nosotros enseñaremos a los niños y niñas más bravos. Les mostraremos cómo se mata un lobo, como se traspasa un jabalí, cómo se esquiva una lanza, cómo se muere con dignidad si llega esa hora. Y, sobre todo: les enseñaremos a recordar por qué matar ¡Así lucharemos nosotros!

No ganaremos nada hoy o mañana mismo. Pero cada instante que pasa, es un regalo para esos lobos que se dicen hombres. ¿Recuerdas hermano Rátolser? No es la primera vez que hay venenos por estos costados de la Tierra… Eso que, para no horrorizar gentes, ya no se recuerda – lo miró a Tírdan y todos quedaron expectantes. – No eres un río, amado hijo, pero hiciste fluir y entretejer causes, gentes, alianzas… Y fue un río, también, el envenenado antaño. Cuando los lobos hegnuros vinieron desde Ógenhert, a las tierras de lo que hoy es Sérngall… Detentores de la glotona Ífrim, desde ese mundial nido de hijos de madre alacrán y de padre escorpión, enviaron los venenos. Un reino fundado con venenos. ¿Qué se puede esperar de esas pestes vivientes? – y acotó –No sería mala idea poner vigías en las nacientes de nuestros ríos…

Ratoláan: – O tal vez, ahora, necesitan más gentes vivas para aherrojar. Por eso, – dijo mirando al protector sentenciado – te envenenaron solo a vos, hermano Tírdan: para llenar de miedo, pánico y terror a cualquier Vocero o líder o gente que quiera unir gentes y naciones. El que se atreva contra Ífrim y sus secuaces… ya conoce el precio. Lo mismo para los que lo acompañemos. No será gratis ni glorioso… Tendremos que ser más fuertes que todos esos tormentos y terrores.

Múran volvió a golpear su bastón contra el piso y pidió: – Por eso quiero, lo que Tránratol pidió: la expulsión de los árparos que estén en Práulim. Ya. Pero los caballos son hijos de Lódara, sean de viajeros a trueques, o grupos trashumando. Y… como no tengo ni la fuerza del fragoso Tránratol ni de su compañera, pongo en la balanza el peso de mis décadas, de haber vivido el doble, el triple o más, que casi todos aquí. Entonces suplico, por devoción a Nachaán y Náchtar, esto… ¡Que salvemos a esos caballos de volver a una tierra ya envilecida! ¡Está corrupta! Que no manche los cascos de los hijos de Nachaán. ¡Que se vuelvan a pie a su ponzoñosa Árpar! ¡Todos los

árparos fuera! ¡Todos sus caballos, dentro!

Desde afuera se escuchó un ave rapaz. Los más jóvenes se inquietaron.

Rátolsar, el Venerable –intentando tomar la palabra, pero claramente conmovido, habló con profunda y lacerante serenidad-: —¡Que así se haga, venerable hermana! Pero, ¡¿cómo no pudimos prever esta calamidad? ¿Qué vida será esta entre venenos, traidores y guerras? ¿Qué señal no vimos, Múran? ¿En el final de nuestras vidas, enseñaremos a masacrar, en lugar de enseñar a contemplar la calma del mundo y el existir? ¿Qué vejez será la nuestra luchando y enseñando a luchar…? Será la que Lódara necesita… — respondió con firme convicción—. Nos quedaremos, pero no quietos. A guardar semillas, a preparar la tierra, a criar más bisontes y enseñar a los niños y niñas, a cavar refugios. Así, los que se van, tendrán donde volver. Con nuestros últimos años puestos en ello, protegiendo y enseñando a proteger, luego, nos iremos en paz. ¡Llegaremos con orgullo al mundo de los ancestros y espíritus, así, también podremos ayudarlos desde allá!

Tránratol: —¡Sabio ancestro viviente! Así será para quienes tenemos un alma guerrera. Otros inicien, en el más custodiado secreto, la construcción del nuevo mundo. “Tenemos que vivir” … Luchando como bisontes y águilas, osos y anguilas, caballos y bagres, gansos, carpas y jabalíes, construyendo interminables madrigueras como los topos y tejones. Convirtamos a Práulim en una trampa mortífera, y si lo aceptan, a nuestras naciones vecinas también. Todo el corazón de la Tierra Central debe dar pavor a cualquier invasor. Si logramos eso de los grandes enemigos, sus soldados preferirán desertar antes que invadirnos. El poderoso Xáchel y la generosa Dírchris nos protegerán…

Óldran: —¿Qué pensarán los de Milotuú y Túdunor? ¡No podemos decidir nada si ni siquiera estamos los Seis Países aquí presentes! Reunamos a todos en una masiva Asamblea en el centro de los Seis Países. De esta aldea deberán salir emisarios a cada comarca y así y así… Cuatro lunas. Las poblaciones de Úldano, Háil, Túwumal, Íninqam y Chárvul deben conocer la heroica muerte de sus valerosas y valerosos Guardianes, en ese venenoso banquete de Árpar; y darle honrosa pira a su memoria…

Un joven de los Dretholáhhin: —¡Seis lunas! No todos tenemos los inigualables corceles de Jalratuú (el país de ricas praderas de donde era Óldran).

Óldran: —Bien dice este joven ¿Y querrá este mismo joven marchar hasta Úrpan?

El joven: —¿Es eso en Ëhingur?

Nág: — ¡Exactamente en el otro extremo de Práulim! – con su

respuesta directa hizo la risa de toda la asamblea –.

Óldran espero que se calmen las aguas, y siguió: —Este joven y precavido héroe, creo debe instruirse. Desde la gran fortaleza de los Qámtu, unos nueve soles más debes marchar… ¿Qué nunca dejaste estas hermosas montañas? ¿Nunca bajaste a las 'Festividades' de Órfir?, ¿Agalría, Qútalqin?

El Joven, llamado Timrátol, se enrojeció al verse el centro de todas las miradas: —Yo… yo nunca salí del valle. Es que es muy laborioso el cuidado y amansado de nuestros bisontes tan renombrados. Pero, conozco la 'Fiesta del Trigo' en Órfir… Escuché también que el 'Río del Este' es la frontera país de las 'Grandes Praderas'. Después, Úlsax. Lo conozco por Tómri, héroe en sus bosques, amigo de naciones y bestias. No conozco mucho más, gran hermano Óldran. Por eso, tengo mis pies dispuestos para las aventuras. Siempre que sea por ayudar al valle y los bisontes. Diga dónde y yo iré, y seguro que no iré solo.

Óldran: —Bien por ti muchacho. Y se te da bien el habla – le dijo, mientras con afecto le recordaba su propia juventud–. ¿Cómo es tu nombre?

El joven: —Timrátol (Bisonte gris), hijo de Qirpínvri, nieto de Rátolnal de las familias de los Ratoláhin. – Todos los locales hicieron gestos de honra y orgullo, al sentir al jovencito nombrar con firmeza a sus ancestros–.

Tírdan – cortando el afable diálogo precedente –: —¿Alorútan o Úqar? (¿poblado Alorútan o aldea Úqar?) Creo son los lugares más cercanos a todos, y Alorútan es muy seguro.

Una voz (Puqústil): —Debería estar más cerca para nuestros aliados del Sur… Entre Árvut y Wángal: En Ádowir.

Nág: —¿Qué creen los Atuúp y las Ataáp? (Consejeras y Consejeros)

El 'Toro Blanco' (Piustal Patú, jefe canoso, viejo) del clan de los Rátolqam: —Muy prudente es la comarca propuesta por Púqústil, hijo de Ataprátol de Rátolam.

El Venerable Rátolsar: —La sabiduría de los Maestros de Úlsax buscaremos, debes buscar astuto Tírdan de Ëhingur… Tu agonía nos desgarra… Recuerdo que, en tiempos de los abuelos de mis abuelos, sólo parecían mitos los relatos de una muy glotona urbe llamada "Ífrim". La regía un solitario mono con corona, que con sus detentores hegnurios sometía a todo el borde del mundo al Noreste y al Naciente…

Hoy están en nuestras entrañas, que son las de Tírdan. No entiendo este llamado de Lódara contigo… ¿Por qué ponerte en esta consternación, en este camino de dolor? –dijo mientras sus manos abiertas hacia arriba, se volvían puños cerrados con fuerza – ¿Así

quiere Lódara que termine tu vida, después de alimentarte con tantas fraternidades, trabajos, alegrías, viajes y experiencias desde tan niño? ¿Así terminará nuestra amada 'Práulim'…? — silencio, luego de una muy profunda exhalación emocional del Venerable, tomó aire, su cara se entornó con potencia y dijo–. Tenemos el 'Mandato de la niña'. Tenemos todas las formas imaginables para realizarlo: El bosque y el río, la pradera y la montaña nos lo enseñaron desde antaño con sus vivientes moradores. – Con esos sentires hechos palabras, hizo que la asamblea sintiera ánimos y templanzas, y los ponían en sus caras, en sus miradas–.

Ratoláan, que había criado más niños y niñas que bisontes hay en el valle, habló con esa mezcla de dulcura y acero que solo tienen las madres fuertes: —Los Seis Países de Ëhingur seremos la raíz. La que salva la vida ante incendios o crueles inviernos. Reuniremos a los acorralados de otras tierras. Daremos esperanzas a los cautivos, a los aherrojados, a las madres que no quieren criar a sus bebés bajo la glotona Ífrim y sus buitres… ¡Yo iré a buscarlas! Cuando todo esté perdido, de nosotros volverá a brotar la vida. Pero para eso hay que proteger la raíz. Ahora. Ya.

Tránratol: —¡Mujer! –con enojo– … Mujer y madre –con serena alegría–. Mis armas, mi vida y mis hermanos bisontes te acompañaremos…

Rátolsar: —¡Si nuestros Seis Países serán el reducto de los enemigos de la 'resplandeciente' y glotona Ífrim, que así sea! Pero, aun viéndonos ante la derrota final… "Tenemos que vivir. Luchemos." –Los protectores y muchos aldeanos se tomaron los brazos, algunos pusieron su mano en el hombro del prójimo, y algunos tomaron en sus manos los hombros de los niños y niñas–.

Qirpínvri sintió ese clima venturoso, y lo hizo carne, leña y roca: —Entonces, Venerable amigo, pies en tierra: hay que criar y adiestrar más bisontes. O sea: más pactos con vecinos y no tan vecinos, más permisos de pastaje, con arribeños y abajeños. Más jovencillos pastores y pastoras. Hacer más cabañas de invierno: terneros y madres ahí, –y siguió con los menesteres – maderos… cereales… arneses… talabarteros… herreros… mineros… ¡Y vaya a saber cuánto más!

Táltum de Ratolánor: —Claro, fabricar muchísimos arneses y sillas. Para bisontes. Caballos. Y bestias de otros aliados… Mujeres ¡A la guerra! ¡Como nuestras heroínas de antaño!

Áaratu: —Así, los que sabemos de forjar, enseñaremos a todos los jóvenes. ¡Aumentaremos las armas de los Seis Países!

Rátolsar: —Arcos y flechas de puntas terribles. Sí, sí.

Múran soltó en seco: —¡Alimentos!

Tírdan: —A Dioses, espíritus y seres de nuestra Serena Casa,

debemos ofrendar. Así nos permitirán "alimentar", vestir, armar, pertrechar, alojar, hermanar, alegrar ¡y federar a federaciones de federaciones! Ífrim y su Detentación desaparecerán. Moriré batallando contra esos infestadores. No moriré triste en un camastro. No moriré sin sentido. ¡Iremos a la batalla! Si hay antídotos, bien, si no hay, me verán morir matando. – Ahí mismo viró el tema y el tono – ¿Pero quántos bisontes hay en estas comarcas? ¿Cuántos jinetes? ¿Cuántos caballos con jinetes, hoy mismo? – Entre los más grandes se miraban ante esas preguntas, y los más chicos miraban a las miradas de los grandes–.

Tránratol esquivó las miradas de las madres, que sabían su deber de reclutar jóvenes para las misiones o la guerra, y dijo: —De veinticinco a treinta y cinco somos los hombres y jóvenes varones listos para marchar, más unas quince mujeres y jóvenes. Alrededor de unos cuarenta y cinco emisarios pueden salir de Rátolmair hacia los Seis Países.

Múran: —Y unos cinco Consejeras y Consejeros hacia Ádowir. ¿Hay más de cincuenta bisontes bien ligeros?

Táltum: —Unos quince púnmagon. (enormes caballos percherones lanudos)

Qáltal de Rátulpin: —Creo entre todos vivimos con unos setenta dóciles y ligeros bisontes…

Tránratol: —Y en ocho lunas podemos adiestrar unos cien bisontes más ¡jojojoo!!!

La joven Príqun de los Rátulpin: —Todos ofrendemos a los ancestros y espíritus de los Bisontes…

El joven Qaáltas de los Rátolqam: —También a los de nuestros árboles y bosques y prados; así nos repartiremos por amplias zonas, reuniéndonos cada dos lunas.

Ratoláan: —Gran deber para los que se quedan….

Tírdan: —Deben seguir (mirando a Tránratol)

Tránratol: —¿Astuto, astuto… Laituú? ¿Cómo?

Tírdan: —Durante ocho lunas y otras ocho lunas y otras ocho lunas… Mil y miles bisontes y sus jinetes deben entrenarse para la batalla final; que no será en sólo ocho lunas. Además: ¿Son los Ónmaqon quienes viven junto a unas cuantiosas tropillas de caballos gigantes, muy lanudos, fornidos y salvajes, como estos pocos que aquí tienen? ¿Es verdad que amansan algunas yeguas para ordeñar su gorda leche y para cortarle su pelaje?

Rátolsar: —Cierto es. Son sus púnmagon (grandes caballos percherones de enorme pelaje). Enviemos alguien a su portavoz comarcano, mi viejo amigo… – hace una pausa, intentando recordar, mientras se lleva la mano a la sien, luego al mentón–. Mi viejo discípulo… Que estuvo aquí unas temporadas hace unos años –

cambia de mano, se frota el costado de la cabeza, pero sigue sin recordar su nombre–. Esa caída a galope de bisonte, era tan joven… Siempre me trajo el mismo problema. –En seguida Príqun, su joven bisnieta, se le acercó de un lado, y del otro lado, su pequeñita bisnieta, también se pegó a su costado. Niña y joven. Ambas le hicieron serenos mimos, y él sonrió apaciguado. Toda la asamblea sintió el traspié del querido anciano, sus miradas lo acariciaban también–.

Qéltas, que entendió el mal momento que pasaba la memoria viviente de la aldea, salvó la situación general hablando directo a Tírdan: —¿No se referirá el Laituú Tírdan, con su astucia característica, a pedirle a los Ónmaqon que adiestren sus lanudos púnmagon para aumentar las caballerías de guerra de los Seis Países…?

Tírdan: —Te responderé al estilo del Venerable Rátolsar –dijo mientras hacía una cálida reverencia al sabio anciano–: "Cierto es". Esa será una misión para los que corran a informar a las 'Altas Montañas' sobre la crucial Asamblea Grande. Lo urgente aquí son los miles bisontes de guerra que…

Interrumpe Múpilun de Ratolánor: —¡Pero no existen tantos bisontes en estas comarcas! ¡Gran amigo Tírdan, desvarías; necesitaríamos siglos! –El silencio copó la escena–.

Príqun y los Seis Bisontes de Práulim.

Tránratol miró, como conociendo un secreto, a la brava Múran y al Venerable Rátolsar. El silencio y las miradas de todos, los señalaron. Señalaron alguna complicidad que escondían.

Múran respondió exclamando con ironía: —¡Es un cuento! ¡un viejo y olvidado cuento para darle miedo a los niños revoltosos! ¡como eras tú!

'Toro Blanco' intentó suavizarla, pero Rátolsar pidió la palabra e incluso, otra vez frente a toda la Asamblea, con dificultad, pero más animado, se puso de pié. Nadie quería perderse lo que el buen bisabuelo tenía para contar. Afuera, dos mugidos lejanos se cruzaron, los esperó. Y comenzó.

Rátolsar: —Mis recuerdos no son exactos ya que muy niño era por entonces, y el padre de mi abuelo estaba muy 'abuelo', ya era dos o tres veces viejo... Una templada noche de fines del verano, recibió a su tío, tan "joven" como él. El tío llegaba con tres hermosos y grandes, magnos, bisontes, y con una muy cómoda 'Casa móvil' (ratolánlur)… Parecía un palacio. Hablaban de inmensas manadas de bisontes –tomó aire hondamente – Más allá de los bosques de caníbales de Üdowig. Entre las cordilleras de los tréviros, hacia los bosques llanos de Qítramal, y las costas montañosas de Álgenif: Allí existe un país, un

gran lago en un enorme valle entre altas montañas. En ese gran valle vivió el tío del padre de mi abuelo. A su vez, él decía que el bisabuelo de su compañera, había llegado allí desde unos bosques, donde había más bisontes que árboles… Algo así como "Kítagrol" y "Díplur"; unos países más allá del boreal mar…

Silencio y suspiros de asombro general…

Óldran rompió el silencio provocado, inclinándose en reverencia, y dijo: —Perdón Gran Venerable Rátolsar, después del 'Mar Boreal' no existen ni humanos ni hermosos bisontes; sólo hielos, genios de cristal y fuego, gigantes marinos, dragones. Detrás de ellos, según dicen, allí mora el sol de invierno que, entre tantísimos cristales, envía sus rayos a las costas y sus mares helados, para excusarse de su descanso. Entonces, junto al poderoso Xáchel y Dírchris, la generosa; forman esas palabras-mensajes de onduladas luces multicolores…

Nada de bisontes. Quizás en ese Gran Lago sí. Pero cuidado… esas cordilleras están infestadas de osos enormes mayores a cualquier oso de estos bosques, lobos en vastas jaurías que asedian a todos los pobladores, y en una monumental caverna de hielo en la cima de la más alta montaña, al Norte de ese Gran Lago de Úrralgur vive un gigante, el gigante del 'Martillo de las montañas'… ¡UQTAMUÚ…! –Con esto último, logró inquietar a casi todas las gentes presentes, más aún a los niños y niñas–.

Tírdan recobrando su carácter y conduciendo la palabra con voz firme, pidió: —Gracias por la sabiduría compartida maestro Óldran, y por la prudencia. Pero alguien, una misión, debe llegar a ese Gran Lago Alto. Seis bisontes, uno por cada país…

Rátolsar soltó en aire desafiante: —Y allí veremos si existe o no 'Kidaqrol' y 'Díplur' jeje.

Ratoláan con humor y reverencia le respondió: —¡Tú no llegarías vivo ni la mitad del camino! Además, debes ser Consejero en Ádowir.

Rátolsar: —¡Claro mujer! Pero si ellos llegan, con mil bisontes o con decenas de miles, esa diferencia nos dirá la verdad. 'Esos cuentos' (dirigiendo una firme mirada a Múran)

Tránratol levantó sus brazos hacia el horizonte, como si ya viera la migración: —Imagínenselo… decenas de miles. Haríamos temblar la tierra, sería un trueno arrollador… No. No sería una batalla. Sería una cordillera en avalancha… No habrá ejércitos ni muros que la detengan. – La asamblea entera, y casi todos los protectores, disfrutaron esa visión compartida por el veterano jinete: suspiros, gestos y palmadas se cruzaron con silencio y calidez–.

Óldran: —Amigos, dejemos los sueños y cuentos. Necesitamos alistar las comitivas hacia todas las comarcas y caseríos de los Seis

Países y algunos aliados; y también sí, una misión a ese Gran alto Lago.

Nág: —En Úlsax, en Ítunqraf, en Ánguemen, en Óididion, en Íribraf y Ónidoll tenemos leales aliados, en Héssvin, Ékrel, o hasta en Ártaga, Tínufor y Rímlif también. ¡Tenemos amigos en todos lados!

Tránratol: —Rátolmair, Ótadul, Íninqam, Chárvul, la Mina de Oro del Suroeste, Túwumal y de allí hacia los países de Ítunqraf y sus vecinos…

Múran: —Írpasil y Éqil congregarán a los aldeanos de sus comarcas, desde el antiguo Pótara que los Ótadul unen a las familias de esas serranías. Y la poderosa Áqran con su bravo hijo Útuvil apresurarán la comitiva, tienen potentes caballos en la fortaleza de Íninqam.

Óldran parpadeó lento, miró con reverencia: —Perdona gran Consejera… Útuvil quedó moribundo… en Árpar. Útuvil. Áto. Íjiq. Atúmar. Átalpir. – Uno a uno los nombró como quien presenta a alguien vivo –. Hermanos nuestros. Cayeron a traición, no, eso no fue una batalla. Traicionados. No los olvidaremos. No los olvidamos.

Diciendo esto, todos hicieron un momento de silencio y desconsuelo. Tratando de reanimar el clima de aventura y coraje, intervino el emponzoñado Vocero de todos.

Tírdan: —Espero el Éqaral se encuentre con los Túrun en la Mina del Suroeste, así dispondremos de sus cuantiosos y habilísimas tropillas. Los Ánlor transhuman con unos tres mil caballos y unos seiscientos son jinetes y jinetas recios.

Óldran: —No sé si son tan habilísimas tropillas y tan buenos jinetes…

Tírdan: —Jaja! Nada se compara en estas tierras con los inigualables corceles de los Qámtu. ¿Cuántos jinetes dará Jálratuú (País de las Grandes Praderas)?

Óldran: —En tiempos comunes pastan unas cincuenta veces mil… corceles… y somos unos mil jinetes ambidiestros ¡já! Para esta crucial época de héroes, podremos ser unas cuatro veces mil jinetes y traer unas diez veces mil caballos más desde la otra vera del 'Río Rojo'…

Nág con rostro incrédulo exclamó: —¡No existen tantos caballos en esas praderas!

Óldran: —¡Oh! ¡Treinta veces mil o cincuenta veces mil, vé y cuéntalos tú!

Y todos soltaron unas risas muy serenas…

Tránratol: —¿Todos sabemos de las grandes jaurías de lobos entre las poblaciones de Íninqam y Chárvul, y entre las comarcas de Túrun y de Túwumal? O de las aún mayores jaurías en las 'Altas Montañas'… (Dirigiendo la mirada hacia Nág, era su país)

Nág: —¡Ah! No son tantas, y sólo son feroces en los bosques entre Síful, y mis Síwoqnal, y luego desde Óiqlam… Son esos Háil que no los matan y los crían…

Silencio general…

Múran: —¿Qué pasaría si enfrentamos lobos con lobos…?

Óldran: —¿¡Qué dice esta anciana!? ¡Cientos de potrillos nos devoran o estropean esas bestias de la oscuridad!

Resuenan murmullos generales, y miedo…

Múran (parándose con bastón): —Digo lobos adiestrados de los Háil contra los siniestros guerreros de Sérngall, Ógenhert, Érromnull, Ífrim…

Rátolsar parpadeó un instante y dijo: —¿Y si sus ancestros les mandaran traicionarnos? Hemos matado cientos de lobos…

Nág: —¿Y confiar en los Háil?

Tírdan: —Confiemos en los Háil, intentémoslo. Ellos lo harán con firmeza, con la misma firmeza que murió matando traidores en Árpar su egregia hija, guerrera y guardiana: Íjiq…

Táltum: —Deberíamos ofrendar cada lobo que matemos para agradar a sus espíritus y ancestros.

Rátolsar: —Cierto es. Sí, sí.

Óldran: —Puede ser. Roguemos a Xáchel por su lealtad en las batallas que vendrán…

Tírdan: —Informen a los Háil, y lo decidiremos en la Gran Chantuú.

Múran: —Bien resuelto está. Gracias. Si confían en nuestros bisontes y nuestros 'cuentos'…

Ratoláan habló con firmeza: —Abuela, abuela… Reunamos algunas capas de piel y cuernos, y otros obsequios para los jefes aliados. Vamos a fortalecer los antiguos lazos de amistad, y ofrendar por nuevas alianzas y federaciones. –Frente a la potencia de sus palabras, muchos le enviaban gestos de fuerza–.

Múran: —Pídanle de mi parte a mi joven amiga Áqran que sume unas monturas y diez yeguas para ellos. Y denle mis más profundas condolencias por la heroica muerte de su valeroso hijo Útuvil, que cayó matando traidores en Árpar

Tírdan: —Y si encuentran al impetuoso Éqarel, pídanle recuerde nuestra amistad y sume unas diez yeguas pertrechadas. Y un caballo negro como la noche con áureos aperos. El joven príncipe Nírswgas de Ítunqraf debe recibirlo. Retornen por Qétnal, directo a Ádowir para la 'Asamblea de Todos', no por Árvut.

Táltum: —¿Y a cuántas lunas están las costas de Álgenif…?

Rátolsar: —En travesía de montaña…con suerte dieciséis lunas (dieciséis semanas, unos cuatro meses) al Gran Alto Lago…

Múran: —Buena fuerza y buena lengua, los que por allí

marchen, deberán llevar.

Silencio…

Nág: —No sé si mi lengua, pero mi fuerza vale. Y hasta el confín de mis Qumtúd (país de las Altas Montañas) llegaré reuniendo emisarios, para Ádowír.

Tírdan: —Seis jinetes en bisontes, sí o sí, deben marchar hacia el Gran Lago Alto.

Silencio…

La joven Príqun de los Rátulpin, tras escuchar en silencio, se adelantó y con la voz un poco temblorosa, intervino juramentándose: —Por mis ancestros (tomando un puñado de tierra y un pequeño atado de pelaje de bisonte). Galoparemos en la oscuridad, volveremos hechos incontables bisontes –apretó sus puños. Algo de tierra cayó–.

Qéltas de los Rátolqam, el joven que gustaba más de escuchar que de hablar, ratificó con la cabeza y dijo: —Voy. Llevaremos fuerza y palabra a ese borde del mundo. Tal vez muera allá. Cantarán mi muerte en comarcas maravillosas. Si muero.

Rátolsar el Venerable, miró a su joven bisnieta Príqon, con valor, pero también congoja: —Esta joven. Ella tiene el decir de los antiguos, el que escuché de niño. Ella ve lo que nosotros no. Escúchenla. Ella sabe. – hizo una pausa mientras miraba a los otros, tomo aire y siguió–. Por los demás: Compensar coraje y juventud, con prudencia y diplomacia, bueno será…

La anciana Múran: — Jaja, tu no llegarías ni a Élut!

Risas…

Nág: —Pero sabio, su consejo, sí nos llega.

Puqústil de los Rátolam: —Será grande mi honor al acompañar a tan comprometida juventud.

Atanrátol de los Lúrratol, con su risa ronca de bisonte enojado, lanzó: —Hum… Mi bien ganada fama en domar y adiestrar bisontes marchará con ustedes. En tierras lejanas tal vez no sirva –encogió sus hombros–. Aprenderé tanto como ustedes.

Táltum de los Ratolánor tenía sus ojos agitados, dejó ver su cicatriz de la pelea con los trocadores de Élem, que todos conocían, y dijo: —Puedo hablar con gentes de diez naciones, e insultar con gentes de veinte. Alguna vez servirá mi maña para las lenguas. ¡Marchemos! –en un instante hizo reír a todos–.

La sagaz Tírma de los Ratulájin, luego de escuchar, calcular, sopesar y planear todo: —Empecemos a pertrechar nuestros bisontes, tres bestias con silla y tres con ratolánlur (casa-móvil-bisonte). Frutos secos y quesos, miel y sal, hierbas y ungüentos. Abrigos y aperos, herramientas y armas. Y las palabras que llevar debemos… Bueno sería refrendar pactos y hermandades con las naciones de Élut y de Trévir, los reinos de Jítramal y tal vez Álgenif. Deben ser muchos los

primeros y bravos los segundos. Tiempo hace ya que Tírdan pasó por esas naciones haciendo buenos pactos y muchas festividades.

Tránratol: —¡Listos los jinetes de bisontes! ¡Que gran valía es esta población! ¡Lódara nos ha premiado, primeros recibimos el brutal golpe del mazo enemigo, recibimos al hermano jaqueado! ¡Pero, también nos dio a estos seis valerosos hijos e hijas de Rátolmair! ¡Y nos dará incontables más! —exclamó y toda la asamblea los aclamó.

Tírdan habló desde su huella: —Certeros deben ser en presentir si la fuerza del oro resplandeciente y ponzoñoso de la luminosa Ífrim, entrar en las almas de esos pueblos no podría, o si no lo ha hecho ya… No querría este destino mío también para ustedes.

Rátolsar: —Hermano Tírdan —dijo con ternura—, hijo nuestro, hijo de todos… Cierta es tu inquietud. Contaban, en tiempos de antaño, que los Álgenif eran piratas… Peligrosos amigos ser pueden… En cuanto a los élutes y tréviros, si no los exterminó alguna peste de la Detentación – dijo mientras cerraba su puño–, morirán combatiendo hombro con hombro contigo… Se dice que tienen una locura muy bonita por sus montañas y valles.

Prábain: —Sea hecho. Si nadie se opone…

Nág: —¿Contamos con los mejores halcones mensajeros? Así informar a la Gran Asamblea en Ádowir y desde allí a la "Misión de los Seis bisontes de Ëhingur."

Tránratol: —Mejor así, sólo uno de los jinetes ha sido Laituú, mi hijo. Propongamos en la masiva Asamblea de Ádowir, que Príqun y Qéltas, Táltum, Atanrátol, Puqústil y Tírma sean nuevos Láituú. Jojo! Desde el aire les llegarán sus unciones y Qárpin (amuletos de guerreros Guardianes –piedras sagradas-) ¡jojojo!!

Rátolsar, con lentitud se acercó y abrazó a cada uno y una, respirando hondamente entre cada abrazo. De inmediato, los bendijo como lo hacía con los bisontes, entonces dijo con serenidad: —Nuestros seis enviados protectores, para hermanarnos con los pueblos que, en su camino, quieran defender la Serena Casa, la Bella, Lódara, de aquí al lejano país de "Díplur", ustedes son –tomó aire profundo y con calma siguió–. El retorno será venturoso, pero si no regresan, regresarán sus leyendas. Así bien vale volver, y para siempre.

En un instante, Rátolsar reúne a los seis enviados en el Centro (círculo en torno a los cinco fogones), y unen, en los concéntricos círculos siguientes, sus antebrazos y exclaman todos:

—¡Uoh, Túin qan Pil, qírtaqúru! (oh, dioses y espíritus/ ancestros, ayúdenlos)

Desde lo profundo de los bosques se oyeron los aullidos de los lobos… mal presagio en tal misión. Pero cortado ese horroroso sonido, se escuchó un prolongado mensaje de los búhos asentados en los árboles circundantes del claro aldeano: La sabiduría que incluso en la

oscuridad más artera logra ver. Silencio. Durante un instante, y bramaron varios toros bisontes… La 'Urgente Asamblea' recuperó su sonrisa, y los Seis, el aliento.

Emisarios a los Seis Países.

Luego comenzó la formación de misiones hacia los aliados y restantes países de Ëhingur.

Óldran: —Los vivientes y espíritus de los bosques nos darán problemas y tristezas, pero también nos ayudarán… ¿Y cómo y quiénes iremos hacia nuestros aliados?

Nág: —¿Hay alguien en Rátolmair para formar una misión hacia las Qumtúd?

Tírdan: —Nág hacia allí y bueno sería que el grupo de emisarios hacia Ítunqraf lleve al virtuoso Óldran de los Qámtu.

Rátolsar mientras levanta su dedo y toma aire hondamente: —Buena idea, llevar tan profundo y urgente mensaje en compañía de un conocido de aquellos países, es…

Óldran: —Vuestro servidor y los siete inigualables corceles con presteza y honra cumpliremos tal envío. ¡Y veremos quién llega primero a Ádowir!

Príqun: —Buen amigo Óldran, en tales raudos galopes ten en cuenta bien informar a los jefes de Ítunqraf. ¡Un rayo es veloz, pero paraliza más de lo que activa! ¿Quiénes lo acompañarán?

Qáltal de los Rátulpin: —¡Espero sea lo suficiente veloz! ¡A Ítunqraf!

Múpilun de los Ratolánor: —No podré unirme a ustedes… he de partir en misión a la Qumtúd con el gran guerrero Nág de los Síwoqnal.

Timrátol de los Ratolájin: —Ya es hora de salir a conocer el mundo… Empezaré por Ítunqraf.

Aiqnúan de los Rátolam: —Las 'Altas Montañas' nos protegerán, gran amigo Múpilun.

Prábain de los Rátulpin: —¡Nunca pasaba nada en esta aldea olvidada! Y ahora hay que elegir entre tres raudas misiones para organizar la defensa y la supervivencia de estas montañas, valles y planicies que nos criaron, nuestra Serena Casa, Lódara… Un Rátulpin debe llegar a Úlsax. Río abajo, me encargaré de llevar a las Consejeras y los Consejeros a Ádowir. Hermano Tírdan, de camino daremos aviso en el país de Lantuú. Bueno sería que Tránratol y Ratoláan estén unos días más en Rátolmair ayudando a organizar a los que se quedan… No descuidemos estas tierras fronterizas… Sérngall estará muy atento de lo que por estos países suceda…

Rátolsar: —Buen consejo es. Joven Ratoláan, ¿puedes empezar a formar las nuevas brigadas que aumenten nuestros pertrechos, abastos

y menesteres? ¿Tránratol le ayudarías?

Ratoláan: —¿Quiénes irán a pedir nuevas praderas en las comarcas vecinas, para los hermanos astados? Vengan aquí detrás y los sumaré.

Tránratol: —¿Algunos o algunas para ir al inicio del Gran Valle a por pactos para pastos y cereales? Pueden ser jovencitos o jovencitas, solo serán recaderos para un viaje corto y siguiendo las veras del Río del Bisonte del Naciente; con pronto retorno. Vengan por el costado aquí detrás de mío.

Tírdan –volviendo a solicitar a los que convocarán a la Gran Asamblea en Ádowir–: —¿Milotuú y Túdunor? ¿Cómo? ¿Quiénes? Hasta Ügarl debe llegar la noticia de la épica y rebelde prisión de su hijo Nídolmu. Que prefirió morir matando antes que la traición, y así cayó en cautiverio, lo mismo informen a Úldano, por su heroico hijo Átos; que con gran dolor en el corazón murió matando por esa afrenta y por nosotros...

Además —continuó—: joven Timrátol, Qáltal, Óldran y quienes los sigan, luego de Ítunqraf están los poblados de Ónidoll. Consulten a Élimer y Nírswgas si prudente será visitar a esos monjes aliados. Muy bien nos hermanamos al volver de Héssvin, pero tal vez el tiempo puede haber cambiado sus destinos.

Y por favor, encomendadle que pongan sobre aviso a los pueblos de Óididion e Íribraf. Buenos aliados fueron en la 'Gran Breve guerra por Héssvin'. Esas pequeñas naciones viven padeciendo tener por vecinos a los imbéciles dañosos de Sérngall.

Príqun: —¿Y si el dominio hubiese ya…?

Tránratol: —Eres prudente y joven… Creo los emisarios hacia aquellos países tomarán tus palabras…

Rátolsar: —Sí, sí. Cierto es.

Nág, que no era muy dado a los discursos, se acercó a los jóvenes y les puso una mano en el hombro a cada uno, uno a uno, y dijo: —Vayan con cuidado. Vean que, tal vez, solo los jefes cayeron bajo el encanto corruptor del enemigo. Tal vez parte de sus pueblos y sus jóvenes siguen opuestos a la humillación... Miren, escuchen, y antes de confiar, piensen. Todos saben lo negativo y aguafiestas que soy, pero en estos casos: Siempre hay una esperanza, solo sepan buscarla. —Miró a Tírdan y le dijo animado— ¡No te burles! —y todos rieron con afecto. Luego se giró para apartarse, y sin mirar atrás, añadió: –Vuelvan.

Rátolmar, viajado como pocos, con encendido ánimo se rió y dijo: —¿Alguien dijo Milotuú? Allí estaré. Estuve allí. Esas serranías son lindas, pero a veces difíciles, y dejan buenas cicatrices. Lo más lindo es como en cada hogar te invitan a la mesa, y no piden nada a cambio. Allí estaré. Cuanto antes. Jojo!

Áaratu, con su coronilla rondando las alturas: —¿Quién me seguirá los pasos hacia Túdunor? ¡jaja! Que sea rápido en el camino, tengo pasos largos y no freno – respiró y bajó la voz –. Pero si se van a caer de fatiga, los cargo. No será la primera vez.

Risas generales.

Tráqastil de los Rátulpin, bien bajito a la par del Áaratu, riendo dijo: —¡Ida y vuelta a Túdonorn seguiré tus grandes pasos jaja! ¡No me cargarás como a un niño! ¡Y si te demoras, te espero con la cena! ¡Vamos a navegar ligero y a subir con más prez (rapidez) esas serranías, hermano!

Ataprátol de los Rátolam: —¿Que alguien fuera hacia las Jálratuú, bueno sería…?

Óldran: —Por cierto, gran amiga.

Ataprátol: —En Ótadul de visita varios de Átdur o Anaitán, creo de los Anaitán… estaban…

Rátolnal de los Ratolájin: —Gran amiga… mayor precisión en cuchichear quién viaja, quién flirtea, quién respira, debes tener…

Nuevas risas generales.

Píltar: —Me encargaré de confirmar tus rumores Ataprátol, y de llegar hasta Jálratuú. ¿Quién cabalgará conmigo por la hierba fresca de esas planicies infinitas?

Qaárnu de los Rátulpin: —¡Allí estaremos!

Pártalam de los Rátolam: —Cuenta conmigo… ¡Comeremos jabalíes de pradera!

Más risas.

Trídal de los Ratolánor: —Con coraje, intentaré seguir tus grandes pasos amigo Áaratu. No quiero llegar a viejo, sin conocer esas serranías donde se asentaron los ancestros llegados desde Ártaga.

Ríminvul de los Rátolam, entre el enigma y la vergüenza: —Una deuda tengo en Milotuú. Pagada será. – Se encojió de hombros–. Aunque de pagarla… tal vez vuelvo con terneros de refuerzo. O solo.

Ataprátol: —¿Deuda? ¿Con quién? ¿Qué debes tan lejos?

Ríminvul respondió con una mirada de complicidad y picardía.

Más risas generales.

Priínuqan de los Rátulpin: —En ida y vuelta a Úlsax… veloces debemos ser.

Príqun observó a todos, guiñó un ojo a su amado bisabuelo, y puso firme su voz: – ¡Todos volveremos! Y si no volvemos, que los Seis Países sepan que lo intentamos. Pero si volvemos –dijo entre risas – que la cena no esté muy tibia por favor.

Ratoláan habló como cuando calmaba bisontes asustados, con ese tono de voz sereno pero firme: –Este es nuestro pueblo, estos son nuestros valientes jóvenes. Estos son los que marcharán en la oscuridad. Estos son los que volverán con todo el poder que Lódara les

otorgue.

Tránratol, de nuevo con energía, revitalizado por tanta juventud comprometida, exclamó: – ¡Marchen! ¡Marchen valientes! Nosotros nos quedamos, pero no quietos, no serenos. Haremos túneles, almacenaremos grano, prepareremos trampas, criaremos más bisontes, más niños, y enseñaremos a ambos. Así, a su retorno – señaló a los enviados –, encontrarán una tierra muy difícil de arrancar.

Múran: —Que orgullo nuestras jovencitas y jovencitos… En un momento ya tenemos brigadas y misiones, para crecer aquí, para convocar allá y aqullá… ¡hasta los confines de Úlsax y Ónidoll! Vean a estos hermanos de los bisontes y nuestros. Hace nada, pedían leche con miel, y hoy marchan a los confines del mundo. ¿Será coraje o tontería? No lo sé, pero son nuestros. Y por eso los admiro. ¡El corazón de la Tierra Central se sacudirá por estos sucesos en el corazón de nuestros Seis Países! – hizo una pausa y miró a uno en especial – Tírdan. Han emponzoñado al hermano, al corazón portavoz, el que fungía de corazón entre clanes, gremios, familias, naciones, gentes, animales, ríos y montañas. Y juro por todos mis ancestros, y mis décadas, que les va a costar mucho más caro de lo que, esas siniestras mentes de feroces leones con tiara, puedan imaginar – afirmaba con severidad mientras se emocionaba cada vez más–. Se han metido con nuestro corazón… No les va a alcanzar ningún arrepentimiento cuando el castigo que Lódara, Dírchirs, Xáchel y todos nuestros dioses, espíritus y ancestros, los alcancen. No habrá escudos o demonios, ni murallas o ejércitos que los salven. ¡Arderán! –gritó, mientras daba golpes de bastón en e piso. Al tercero frenó–.

Rátolsar, respiró hondo, sereno, e interrumpió: —Tranquila veterana hermana, ciertamente has hablado. Pero mantengamos la calma todos, en los Seis Países. La ira y el miedo, el rencor y la venganza son su espíritu. No dejemos que entren en nuestras mentes y corazones. Antes, tenemos que sentirnos felices por cómo se levantan nuevas juventudes, nuevas generaciones para preparar la defensa y la supervivencia de nuestro mundo. – Con un gesto hizo que los seis que partían pasaran por su bendición final, y a cada uno le murmuró algo, ninguno quedó igual tras esas palabras. Príqun le preguntó que había dicho –. Le pedí que, si les toca ver a mis ancestros, digan que los recuerdo con bien. Y que, si la ven a ella, que se cuide, que la espero. – Luego Príqun se apartó, Rátolsar tomó aire hondamente y volvió a dirigirse al emponzoñado protector–. Estaremos siempre contigo hermano Tírdan, protegiéndote como nos protegiste y más. El nuevo tiempo va comenzando…

Tírdan inclinó su cabeza en agradecimiento a las palabras de ambos longevos veteranos, y luego dijo: —¡Esta tierra está llena de corazones, podrán matarme a mí, pero hay otros treinta y cinco

Protectores que al instante pueden tomar mi rol de portavoz! ¡Envenenando o matando este caballo —dijo señalándose—, o bisonte —risas—, han desatado la estampida! ¡Pobres de ellos! ¡Cabalgaré con ustedes hasta donde pueda, sea Ádowir o más allá! Como bien dices sabia Múran. Y ya resueltas las partidas grandes, no en menor importancia es mi nuevo pedido: Tres habilísimos vaqueanos y rastreadores, espías de esta Tierra, deben ir por los cautivos Naál de Útraq y Nídolmu de Úqar. Buscarlos con vida o volver con certera fe de su injustísima muerte, en la vil Árpar o hasta la sucia Sérngall. Sus familias y comarcas deben volver a verlos o saber su vero destino…

Rátolsar, se levantó con trabajo otra vez, apoyándose en su bastón, respirando fuerte, y puso su mano sobre el hombro de Tírdan, luego agarró su cara entre sus añosas y fuertes manos, como si fuera un niñito: —Te vas. Buscas la cura… Querido hermano, hijo mío… Tú vuelves. Y nosotros, los viejos, nos quedamos. – Hizo una pausa, suspiró fuerte hasta calmarse–. Pero antes que te vayas… Déjame proponer a los que irán en esa misión arto peligrosa. Permítanme pueblo mío, conociendo las décadas y árboles, las gentes y bisontes de nuestro terruño; recomendar esa dolorosa misión a Tánapu “Naálrátol” de los Rátolqam, Tudúsivu “Nírpor” (Pie Astuto) de los Rátolam y también a la sigilosa Aaqánvul “Úitalir” (pequeña vaqueana) de los Lúrratol. Sé quién puede llegar y quién no.

Y así como les solicito a esos tres astutos jóvenes tan difícil misión, así es que comprometo mi añosa palabra, para forjar “La Canción de los Héroes injuriados en Árpar”. Con ella Íjiq, Átos, Atúmar, Útuvil y Átalpir se convertirán en leyenda…

Óldran: —¡Oh gran Rátolmair! Las misiones se han formado, han dado inicio. Si alguien se suma, igual protección de ésta “La Urgente Asamblea de todos”, tendrá.

Honorables, muy honorables amigos y amigas. Les trajimos una tragedia, y con fuerza, astucia, respeto y alegría… estamos listos para superarla con las travesías y hazañas que nos demande. Otros pueblos y países eligen rendirse. Ustedes nos alientan hacia ese sagrado mandato… “Tenemos que vivir”; y ¡vivir como sabemos y queremos… como supimos y quisimos durante incontables generaciones!

¡Ellos nos traen un tiempo de voraces lobos y rapaces alimañas! ¡Nosotros empezamos a crear una era de héroes y heroínas, de pueblos y bosques reunidos para honrar ésta, nuestra bella casa, Lódara!

Estalló un griterío, todas las voces asemejando ¡a las bestias del bosque y los silbidos de las aves…!

Entre abrazos y murmullos de todo tipo, el Venerable Rátolsar, sin necesitar levantarse, congregó a todos: —Tírdan, de cuando un bebé eras, te recuerdo… tu agonía es nuestra agonía… ¡Y nuestra – poniéndose de pie mientras tomaba aire profundamente, sentenció con

potente fuerza– lucha será la de todos los que, hijos e hijas de Lórara aún siéntanse! ¡Nadie se esconda o tema algo que perder, sea su techo o la final victoria! ¡El que se aferre… sometido al dominio de la Detentación Ífrim quedará! Aun cuando solos estén, en el instante de la batalla o de la final ejecución: ¡nunca dejen de ser hijos e hijas de Lódara! ¡O, si el mismísimo Dominio los elige para darles todo, nunca dejemos de ser nosotros y en nuestra Bella Casa! ¡Nunca cedan a sus engaños y relucientes riquezas! ¡Nunca dejen de ser nosotros!

Cae sentado el venerable Rátolsar, respirando agitado, y allí nomás pide llamar a los espíritus y ancestros. Todos se tomaron de sus antebrazos y prorrumpieron en la exclamación: — "¡UOH, Túin qan Pil, qírtaqára!"

Y así fue que esa noche, en Rátolmair, todos iniciaron sus sueños entre la tristeza de su amigo y protector envenenado, la amenaza real sobre su modo de vida… y sobre su Vida misma. Pero también con la serena alegría de iniciar, con el auspicio de sus dioses y ancestros, un… muchos caminos de hazañas, travesías y amistades para recuperar su Bella Casa, su Serena Casa, Lódara.

Ese amanecer, fue sereno por unos instantes, sin nieblas… y luego todo tipo de sonidos, ruidos, mugidos, bramidos, gritos, carcajadas, llantos y miradas de despedida…

Especial atención recibió la preparación de la caravana de 'Los seis bisontes de Ëhingur'. Todos querían darle algo: consejos, amuletos, armas especiales, pertrechos, comidas, brebajes, misivas, hiervas, abrazos. En muchos se veía una mezcla de orgullo y a la vez tristeza… ¿Llegarían a tan lejanos países? ¿Existían aún esos bosques de bisontes? ¿La voraz Detentación de Ífrim y sus chacales secuaces no los habría sometido ya? ¿Cómo los atacarían al saber de su misión? Y la pregunta final: ¿Volverían a verlos con vida a esos doce amigos –humanos y bisontes-?

Más allá de toda palabra quedó el momento, cercano al mediodía en que las misiones a los restantes Seis Países de Ëhingur y sus aliados, iniciaron sus caminos. Despedirse del joven Tírdan el Laituú, era quizás para siempre… Algunos más osados bromeaban con él. Le pedían que una vez hecho fuego y humos sagrados, ahogara la glotona Detentación de Ífrim, con sus aberrantes Detentores, viles secuaces y todo.

Los que seguirían viaje hasta Ádowir, con su jaqueado hermano, también le hacían bromas. Pero estaban atentos a brindarle cuidados. Un hermano se cuida. Sea cual sea su mal. Al menos hasta que vieran un Fíndelgan con los antídotos. En Lantuú o más allá en Úlsax. Muchos querían aventura, pero nadie quería pasar al mundo de los espíritus y ancestros… Maravilloso mundo era, pero no estaban listos…

En torno a las misiones preparándose, se oyen arengas, cánticos, canciones, carcajadas. Ese día parten los enviados y al siguiente partiría la caravana. La era de los héroes y heroínas ha nacido… Con la agonía de uno de ellos y la vivificante actitud de los nuevos héroes. En cada pueblo. En cada bosque, pradera y montaña. Por doquier se corre la voz: 'Asamblea en Ádowir', 'Tírdan, fue envenenado', 'Ífrim y sus lobos con corona, arrasarán la Tierra Central', 'Invadirán Práulim y sus federados', 'El mandato de la niña: Tenemos que vivir', 'Todos a Ádowir'…

Avisado el primer caserío, eligen a quien enviar, ensilla su caballo, se huele el pan y el queso para el viaje, se oye el ajuste de cinchas, los saludos emocionados de la familia, los amigos, relinchos, los besos con cariño y preocupación. Y se oyen los cascos galopar hacia lo que vendrá…

Sabiendo ya, como los hijos e hijas de las Seis Naciones, se toman una afrenta a uno de sus hermanos, sabiendo que unos partirán hacia los confines del Norte del mundo, otros rastrillarán los Seis países y sus aliados al Oriente y al Sur, otros forjarán naciones listas para lo peor, mientras Prúin aún era un niño feliz en la serena Úldano, queda saber cómo fue en suertes a tales expediciones, a esas tres historias. Por eso, sea usted bienvenido, a conocer tales periplos por caminos, batallas, poblados y reinos vecinos. Caminos que congregan un multitudinario parlamento, donde jurar la justicia, la guerra. Y conocerá cómo los doctos Fíndelgan proveerían el arcano antídoto al emponzoñado Tírdan, y así sanado, podría conducir la guerra: todo ello lo verá a lomo de caballo y bisonte en la próxima jornada de entretejidas palabras y cantares.

FIN DEL PRIMER LIBRO

Guía de lectura

Sea usted bienvenido a un nuevo mundo, tan viejo como las estrellas y tan adelantado como lo que vendrá. Escuche los hitos que marcan los baqueanos, así el trajinar los Caminos y Fogones será venturoso. Conozca las gentes con las que caminará, galopará, brindará, combatirá y contemplará, a través de este mundo que se abre ante usted.

Lódara

El Todo. Es la Vida, es el Mundo, es la Existencia y el Tiempo. Todos son parte, es pacto de reciprocidad. *Lectura*: Los vivientes dependen de ese pacto. Cuando usted vea que se va rompiendo, el texto le marca el quiebre.

Serenísima - El sol. Tutela ciclos productivos, festivos, rituales, bélicos. *Lectura*: Bajo ella, todo: las travesuras, las siembras y las guerras. Si usted ve que la van relegando: esos son los que cabalgan contra la flecha del tiempo.

Práulim - Los Seis Países de Ëhingur. Confederación donde se empieza la trama. Las Seis Naciones, las Seis Tierras, Las Seis. *Lectura*: No es la propiedad de un rey ni un linaje, ni la pertenencia de un hechicero. Usted verá un tejido de comarcas y ciudades, planicies y montañas, en mutuo movimiento. Es la reciprocidad hecha tierra.

Chantuú - Asamblea de todos (vivientes, ancestros, espíritus). Evento superior de decisión. *Lectura*: fuente de cambios. Cada vez que usted la vea venir, es que la trama está por redistribuir cargas o destinos.

Grandes Guardianes – Laituú - Treinta y seis Protectores electos, de mandato rotativo. *Lectura*: Vea en ellos a los brazos de la Chantuú. El mando es prestado, no propiedad por nacimiento o mérito. Cuando

usted vea que esto se va enrareciendo, es que la trama acarrea una fractura.

Atuúp y Ataáp - Consejeras y Consejeros. Son los que vivieron más, y saben como no morir por nada: Ancianas y ancianos. Algunos de ellos son Taamután: Señores de la Memoria (Aedas, Griots, juglares). *Lectura*: son la memoria de Práulim, los que pueden ver muy atrás, para ver lo vendrá por delante. Si usted los escucha hablando hacia adelante, la trama escucha y obra en consecuencia.

Tierra Central - Masa continental donde inicia la Epopeya. Aloja a Práulim, y sus vecinos aliados como Úlsax, Ítunqraf, Árpar. También enemigos como Údowig, Sérngall y Ógenhert. Al extremo Norte: gigantes, monjes, enanos. Al sur: princesas, junglas, desiertos. *Lectura*: Es Geografía viva. Las distancias, ríos, pasos intermontanos, mares, van moldeando las tácticas, tiempos, hambrunas y alianzas.

Fíndelgan - Sabios de los Árboles y los Espíritus. Hechiceros, médicos, alquimistas, jueces, ingenieros, astrónomos, líricos, memoristas. Son el último baluarte de Lódara. *Lectura*: Son los técnicos de los visible y lo invisible. Si usted los ve intervieniendo: es que cierran crisis o abren tramas.

Gran Federación – Propósito general, militar y económico, de los protagonistas, el tejido de alianzas más allá de Práulim. *Lectura*: Manantial de la trama externa. Vea usted ahí, el avance del beneficio mutuo. Ni conquistas ni reyes. Cada expedición es un hilo de ese tapiz.

DETENTACIÓN - Lógica pecuniaria y esclavista. Su axis mundi es la 'Cuenta Perpetua' y se manifiesta en Ífrim. Emporio tratante de tiempo, vida y recursos. *Lectura*: Tiene ejércitos. Tiene reinos. Tiene mercados. Tiene religiones. Tiene explotaciones. Tiene todo eso y a escala de hecatombe. Fue avanzando por rapto, compra y usurpación.

AUXILIARES DETENTADORES - Élite pecuniaria ejecutora. Aparato de dominio material y religioso. Mando militar. Núcleo de la casta principal. Los 'Mil Detentores'. *Lectura:* Fueron usurpando lo que existe, incluida la muerte. Son potestad y maquinaria, por hierro y porque hacen peculio todo lo que Lódara parió como recíproco.

El Inmutable Rostro y Portavoz de la Cuenta Perpetua - Título y corona de la Detentación. Todopoderoso. El más solitario de todos los hombres. El juvenil que nunca muere. *Lectura*: Es el engranaje final, y vacío, de la maquinaria. Lo inmutable, lo perpetuo, es su superstición de control. Como su Lanza Sagrada.

Personajes principales

Tírdan de Ëhingur: Vocero sagaz, guerrero, pastor y jinete. Forjador de alianzas.

Prúin y Dúrti, en Úldano: Niño de travesuras señeras. Dúrti el buey extraordinario y leal.

Tómram (Tómri) de Úlsax: Fíndelgan joven, estratega mágico. Hermano espiritual de Tírdan. Previsor de la guerra.

Éqil de Ótadul: Protectora, astuta e incansable guerrera. Cerebro femenino. Leal a Tírdan.

Nág de Síwoqnal: Líder militar, mano derecha de Tírdan. Leal hasta la muerte.

Máram de Dígor: Veterana guerrera. Voz de la prudencia, en general, y militar.

Óldran de Qámtu: Gran Guardián veterano. Jinete virtuoso. Consejero de Tírdan.

Hóndan de Árpar: Nuevo aliado. Compañero de hazañas con Tírdan y los demás.

Hódngess, rey de Sérngall: El primer antagonista. Tratante regional en expansión.

Svéin de Áihrrud: Princesa jovial y viajera de ultramar. Aliada clave para la guerra.

Íkorn, Gran Rey de Érromnul: Antagonista principal. El máximo brazo armado de la Detentación.

Rátolsar de los Rátulpin: Venerable anciano. Consejero de Rátolmair. Memoria viviente. Ve los bisontes de antaño. Fíndelgan del Oeste.

Si estamos ante su primera exploración de la vida y las épocas en Lódara, siga el mapa, los hitos en cada Luna. Si ya inicia su baqueanía regresando a estos Caminos, sírvase del Glosario y el Apéndice. La Epopeya se viaja por ciclos, no busque linealidad
en lo que es tejido y espiral.

Glosario

A

Aánlul de Inúdara: Atuúp (consejera) de Milotuú. Maestra de Náai, la "Potranca Esquilmadora".

Aánorlur: Casa del jefe. En general, una cabaña de mayor tamaño.

Áansar: "La voz de la gente". Título de vocero de Láadi, Jáit. Usado en otras poblaciones.

Aaqánvul "Úitalir" (pequeña vaqueana): De Rátolmair, espía para buscar a los cautivos.

Aaratu: Del clan Rátolqam en Rátolmair. Apodado "Túapu" (pies gigantes). Coloso.

Ádho de Ánguemen: Coloso marino, corpulento y bonachón. Gran amigo de Tírdan y Tómram.

Ádowir: Población fortificada, sede para la Gran Chantuú (Asamblea) debido a su ubicación central.

Ádumar de Túwumal: Aldeano Guardián. Fue tropa de rescate. Caído en Árpar.

Äfelírael: Princesa de Thínidra, afamada por su belleza.

Ágorf: Reino hegnurio vasallo de Ífrim. Su jefe corsario es Hodnëdfass. Piratas del Norte.

Aguas Fraternas (Tercer Agua): Estanques de aguas cálidas, usados en el ritual del Bosque del Renacimiento.

Áihrrud: Reino lejano, sobre altas mesetas, rodeado de secuaces de Ífrim. Tierra de la princesa guerrera Svéin “la Sonriente”.

Áineren: País en las llanuras en la Tierra Central.

Áiqnúan de Rátolam: De Rátolmair, del clan Rátolam.

Áis: País al Sur de la Tierra Central, nación opulenta de matriarcas.

Áispult: "Mar Ancho". ‘Mar del Este’. Entre la Tierra Central y el continente hegnurio.

Álgenif: País en el Norte, más allá de Üdowig. Costas montañosas. Piratas boreales.

Álmiq: Joven jineta y amiga de los animales, hija de Éqaral. Rescatada en Sérngall.

Alorútan: "Señor de la madera". Poblado lacustre del clan de los Castores en Milotuú.

Altas Montañas: Ver Qumtúd.

Alúqanilu: Del clan de los Hurones, en Ëhingur. Le enseñó lealtad y fraternidad a Tírdan.

Amagúl de Núlingal: Consejera (Atuúp) de Jálratuú. Bravía anciana jineta.

Amupálja: "Justicia juramentada sobre sangre". Antiguo rito de juramento ante afrentas.

Andánva: Reino de enanos arcaicos, en el puente Norte entre la Tierra Central y el continente hegnurio.

Angatrúr: Herrero afamado de Ëhingur.

Ánlor: Región en Lantuú. Comarca del Gran Guardián Éqaral. Gentes Trashumantes.

Ánlot: Reino entre Úlsax y el Mar Ancho. Grandes ciudades: Ánlotor, Aráltalur, Patúmur.

Ánlotor: "Primer Ánlot". Población en la costa de Ánlot.

Ánmis de Árqal: Fíndelgan venerable. Servía en Qumtúd.

Aniqúlan de Órduq: Maestra trashumante de Tírdan. Fíndelgan veterana.

Antusúbel: Recia jefa de jinetes arqueros de Úlsax. Gran saetera.

Áqapala: Del clan de los Toros. Enseñó labranza, limpieza de canales y artes bélicas a Tírdan.

Áqnuma: "Venganza". Última voz de Tírdan en Árpar.
Áqran de Íninqam: Gran Guardiana, imparable. Madre de Útuvil. Jefa de jinetes.
Áralmair: "Casa de las Aves". Aldea en Ítunqraf, afamada con halcones y aves mensajeras.
Áraltalur: "Casa del Cisne". Ciudad de Ánlot, edificada entre las aguas del río.
Áraw de Liq: Gran Guardiana, donairosa y batalladora.
Armaqtrán: "Cabeza de buey". Estructura para amansar ríos, y dar regadío, sin represarlo.
Árpar: País de jinetes nómadas al Oeste. Hóndan y su facción son aliados.
Árqamul: Joven Nguifínten (hechicero-guerrero) de las fronteras entre Úlsax y Ëhingur. Discípulo de Tómram. Marchó a Héssvin.
Ártaga: País meridional ancestral. Artaganos fueron antepasados de los ëhingurios. Cuna de las Casas de la Sabiduría. Antigua matriarca Lótiu. Con colonias de 'antecerranos' del continente 'Tierra Grande'.
Áruq: Aldea en Milotuú, tierra de Náai.
Árvut: Gran población fortificada en Lantuú.
Ásimblaf: Reino hegnurio. Heredad del guerrero rey Nólserk.
Átaniq de Chárvul: Gran Guardiana, certera saetera. Caída en la emboscada.
Átanqur de Úldano: Gran Guardián, furioso.
Átnal de Qírtutan: Gran Guardián, sereno. Antiguo compañero juvenil de Tírdan.
Átnal de Úrpan: Gran Guardián, suspicaz y extraño.
Áto 'el recio' de Úldano: Narrador de las travesuras de Prúin.
Átos de Úldano: Guardián. Muerto en Árpar.
Áotom: País lejano mencionado entre los rescatados, vecino sureño de Ártaga.
Átrupor qun Órun: "Briosos como caballos". Parte de un antiguo grito de guerra.
Atuúp (pl. Atuúp): Consejera. Anciana o matriarca que asesoray dirige a la comunidad.
Auqatán: Poblador de Ëhingur.
Áutonwar: Tiempo de labranza, el cálido verano.
Auxiliadores Detentores: Dirigentes de Ífrim. Maquinaria pecuniaria, militar y religiosa. Viven sirviendo al Inmutable Rostro. También llamados Mil Detentores.
Ávil Hégroq de Anermíros: Tremenda guerrera, princesa de Anermíros. Líder de jinetas y aliada de Úwham y Svéin. Amiga de sus panteras.

B

Bavád Xirg: Joven aprendiz hegnurio, viajero. Hace amistad con los federados.
Bella Casa: Serena Casa. Ver Lódara.
Bidraún de Óididion: Guerrera de Óididion. Pétrea experta en fortificaciones.
Bir "Brazo Chico": Regidor de Úldano, durante la infancia de Prúin.
Bóntio "Mil dardos": Guerrera y arquera selecta de Ítunqraf. Admira a la Reina Íniswul. Fue del trío de rescate de Álmiq en Sérngall.
Bosque de la Sagrada Sapiencia: Bosque en el centro de Úlsax, es vórtice y portal entre mundos.
Bosque del Renacimiento: Ritual de purificación para rescatados y combatientes.
Bosque Profundo (Brazo Poderoso del): Es una región extraordinaria de la Tierra Central, bordea Ítunqraf.
Bosque Sereno: Nombre popular de la aldea de Úldano.
Bóvaeío: "Colmillo de la Selva". Lobos enormes, de pelaje rayado en las junglas de Ápuva y Ríporsim.
Bráqdan: Pedrero laborioso de Ëhingur.
Bréiqo: Jinete de Óididion. Desafió a los campeones enemigos en la batalla de Héssvin.
Brote-montañas: Espada de Tírdan.

Bugestáriwul: Sabio en medicinas y tejones de Úlsax. Caído en la emboscada.
Butónuo: Comarca de Úlsax.

C
Capa Gris: Ver Tímdi.
Casas de la Sabiduría: Institución ancestral de Ártaga. Sitios de reunión de saberes y oficios. Hospitalidad para refugiados y heridos.
Chantuú: Asamblea de todos los vivientes, ancestros y espíritus. Máxima instancia de decisión política, produtiva, social y espiritual en los Seis Países.
Chárvul: Antigua población en Torotúd.
Colosos de Élguk: Guerreros de gran tamaño, combate bajo el estandarte del oso.
Comensal Sagrado: Jerarca de alto rango entre los caníbales üdowigos. Dirige templos.
Consejo Federado de Lódara: Conjunto de coordinación entre los pueblos federados durante la guerra.
Contasignadores: Cruel casta de la Detentación de Ífrim.
Cuenta Perpetua: Concepto universal y pecuniario de Ífrim. El tiempo y la vida son recursos manipulables y que los Detentores deben ir acaparando, al servicio del Inmutable Rostro.
Cuerno de Úlsax (Úlsax-marnu): Instrumento que une varios cuernitos, usado para convocar a los ulsaxanos.

D
Dalnalaú: "Bosque Blanco". Lugar de la antigua batalla donde Múrtan el Cruel unió a los Seis Países.
Dárda: pobladora de Úldano, "la robusta". Figura materna para Prúin.
Deóntidur: Batalla legendaria en las junglas de Ápuva y Ríporsim, entre Qrastúnigol y los gigantes de las mesetas. Fundacional de los reinos selváticos.
Detentación de Ífrim: Potestad de Ífrim. Forjado por el acaparamiento, la guarda exclusiva y la servidumbre.
Detentores: Ver Auxiliadores Detentores.
Dígor: Gran ciudad del Norte de Milotuú, en los Seis Países. Comarca de la veterana Gran Guardiana Máram, y Útitil.
Díplur: País legendario más allá del Mar Boreal, isla de inmensas manadas de bisontes.
Dírchris "la Generosa": Gran Espíritu de la Tierra. Es la fertilidad y las cosechas.
Dirtáligul: Ciudad de las junglas de Ápuva/Ríporsim, destruida por los gigantes.
Dónnaerf: Reino hegnurio súbdito de Ífrim, al Oriente del mundo.
Dránwell: Jefe de Héssvin. Rey Sacerdote Honorífico para los pueblos hegnurios. Es de carácter musical y pacífico. Se alió con Práulim, Úlsax y la Gran Federación.
Dritáligul: Ciudad de las junglas de Ápuva/Ríporsim, destruida por los gigantes.
Dúrti: Buey joven, amigo inseparable de Prúin. Posee inteligencia sobresaliente y lealtad absoluta.
Dylban: Gran reino y país desértico en el borde sur de Mar Ancho. Emporio comercial.

E
Ébaqum: Reino en el borde de las junglas australes y el Mar Grande. Donde naufraga Úwham de Élem y conoce a Ávil Hégroq de Anermíros. Y la sonriente Svéin.
Edpúk de Närn: Jefe guerrero de Närn, súbdito de Ífrim.
Ëhingur: Gran población en el país de Lantuú (Gran Valle), Comarca de Tírdan.
Éikell: Gran isla en medio del Mar Ancho, tiene un Gran Templo de la Detentación.
Ékrel: Pequeño reino entre Héssvin y Úlsax. Afamado debido a sus aparatos de música.

Élathlin: Reino monacal de hegnuros. Alto Valle de la cordillera de Tüdlanor, Sur de la Tierra Central.
Élem: Ciudad rica. Entre Árpar y el Mar Grande. Tierra de la reina Úwham. Aliada.
Élguk: País de colosos. Aliado de los Seis Países. Bajo el estandarte del oso.
Élimer de Ítunqraf: Príncipe de Ítunqraf, "el férreo". Leal hermano de Nírswgas. Guardián de las comarcas del Este.
Élut-trevir: Reino en el Norte de la Tierra Central. Siguiendo la cordillera de Qumtúd.
Émiflin: Gran aldea en Héssvin.
Énin: Serena y alegre Atuúp de Qirtútan.
Enskírgial: Esclavos guerreros desfigurados, fanáticos sirviendo de los Detentores.
Éqaral de Ánlor: Gran Guardián, impetuoso. Padre de Álmiq. Es el custodio de la Mina de Oro del Sudoeste.
Éqil de Ótadul: Gran Guardiana. Astuta e incansable. Compañera de Tírdan y Nág.
Érromnul: Reino hegnurio de enorme extensión, brazo armado de Ífrim. Regido por Íkorn.
Éthihal: Gran país al noroeste de las Qumtúd. Sus nobles se alían con los de Sérngall.
Éton de Ánguemen: Coloso de Ánguemen. Compañero de Ádho.
Évotuk: País entre Úlsax y el Mar Ancho. Caído bajo la influencia de Ífrim.

F
Férhat: Pequeño país costeño en la Tierra Central.
Fídërgol: Reino secuaz de Ífrim.
Fíndelgan: "Amigos de los espíritus". Sabios de los Árboles. Combinan roles de magos, médicos, sacerdotes, jueces, memoristas, ingenieros y líricos. Ejemplo: Tómram.
Flúcha: Gran espíritu del fuego.
Flúchmir: "Punta de fuego". Flecha mágica que incendia el agua. Arma de los Fíndelgan.
Fúchfin: Gran espíritu del viento en la Tierra Central.
Fúchpin: Gran Espíritu del Viento (variante).
Fúhvur: "El lago del viento". Lago en la comarca de Úldano.

G
Gáltal de Rátulpin: De Rátolmair.
Ganwájda: Fíndelgan afamado del Extremo Norte, salvó a Tírdan en las gélidas tierras.
Gomvárd: Gran jefe de Thínidra, opulento, "el de palabra diestra" o "lengua de espada".
Gran Caballo de Agua: Ver Vuróruntuú.
Gran Federación de Lódara: Alianza de países federados liderada por Tírdan, Tómram, Nírswgas, etc.
Gran Guardián: Ver Laituú.
Gran Lago Alto: Lago en el Norte, meta de la Misión de los Seis Bisontes con Príqun.
Gran Lago Indómito: Lago en Milotuú, de aguas no amistosas. Peligro.
Gran Lago Manso: Lago apacible en Milotuú. Disfrute.
Gran Madre de los bisontes (Ratolpintuú): Gran espíritu de los bisontes, transfigurada en piedra en una montaña.
Gran Piedra Gris: Ver Timqartuú.
Grandes Trueques Estacionales: Pacto de intercambio entre países de Práulim, y con naciones vecinas.
Grévalian: gran aldea en Évotuk.
Gúrmaru: "Cuerno Poderoso". Gran instrumento sonoro usado por Óldran.

H

Háil: Población de Qumtúd. Famosa por sus lobos domésticos. Tierra de Síqnara e Íjiq.

Hátilun: Maestra de Tírdan. Jineta docta en coraje y amaestramiento equino.

Hégnur: Región de surgimiento los hegnurios. Origen de la Detentación. Norte.

Hegnurios: Pueblos de Hégnur y sus descendientes, muchos bajo el poderío de Ífrim.

Héssvin: País costero pequeño. Lugar de la "Gran Breve Guerra". Son hegnurios disidentes, antes neutrales.

Hínas: País muy lejano, mencionado entre los rescatados, más allá de Hégnur.

Hírdef de Íribraf (Qírte de Írprau): Reina jineta y guerrera de Íribraf. "Gran Yegua Madre". Líder de jinetas enanas arqueras.

Hláhevion: Gran reino hegnurio súbdito de Ífrim.

Hódngess: Rey de Sérngall, el “Pérfido”. Enemigo inicial.

Hodnëdfass: Guerrero de Ágorf. Enemigo en la batalla de Héssvin.

Hódranor: Jefe principal de las tribus de Árpar. Patriarca difícil.

Hóndan de Árpar: Jefe árparo, habilísimo jinete. Aliado.

Honarúnos "el Terrible": Jefe de facción en Árpar.

Hóthnoss de Hídroll: Dirigente de la barca que llevó la Lanza Sagrada.

Húgam: Aldea media en Héssvin.

Húgnart de Ógenhert: Rey Guerrero de Ógenhert. Rapaz, perverso.

Húqradul: Viejo poblado en Milotuú.

Húrfí: Joven evotukés, refugiado, de ancestros antecerranos de la Tierra Grande.

Húrgnaur "el Rico": Jefe de facción en Árpar.

Hydránrell de Hymleri: Reina de Hymleri.

Hymleri: País de origen de la reina Hydránrell, vasallos de Ífrim.

Hýngat: País de hegnuros no sometidos. Pondrán por escrito la Gran Breve Guerra.

I

Iáflas: País en los llanos mayores de la Tierra Central.

Ífrim: "La Resplandeciente". Gran urbe hegnuria, capital de la Detentación. Enemigo central de la saga. Nido de los hijos de madre alacrán y de padre escorpión.

Íjiq de Háil: Gran Guardiana de Háil. Caída en Árpar.

Íkorn: Rey de Érromnul, "el recio". Brazo armado de los Detentores. Capturado por Tírdan.

Ímiltan de Uldanárva: Venerable Fíndelgan de las montañas.

Íninqam: Gran fortaleza en los Seis Países. Tierra de Áqran y Útuvil. Gente de caballos.

Inmutable Rostro Portavoz de la Cuenta Perpetua: Título del soberano de Ífrim.

Inúdara: Bellísima región en Milotuú, entre Dígor y Alurútan.

Ínut de Lártun: Venerabilísimo Fíndelgan de Lártun (en Milotuú). Anciano Fíndelgan.

Írbasil: Aldeano de Ótadul, del clan de Éqil.

Íreoch Fínqar: "Santa Roca Roja". Sitio sagrado en las fronteras de Úlsax. Lágrima lunar.

Íreopon: "Río Rojo". Río del Norte de Práulim y Úlsax, hace de frontera con los caníbales de Üdowig.

Íribraf: Pequeño país matriarcal de jinetas enanas al Sur de Ítunqraf. Invencible. Aliadas.

Írval de Órfir: Gran Guardián de Órfir. Batallador y hablador.

Ítunqraf: Reino de jinetes de caballos, frontera Sur de Práulim. Aliado clave. Tierra de Nírswgas, Élimer, el rey Élvug y la reina Íniswul.

Íwuqus: Del clan de los hijos del Centauro. Instruyó a Tírdan en artes pastoriles y bélicas.

J

Jáit de Láadi: Gran Guardián, tranquilo y bonachón. Vocero de Láadi.

Jálratuú: "Las Grandes Praderas". Uno de los Seis Países. País llano, de praderas y bosques.

Jalúchra: Diosa de las faunas (fauna salvaje), aves y bestias.

Játala "la de Grandes Murallas": Ciudad en Lantuú, paso montañés fronterizo con Ítunqraf.

Jérnatel de Muriobón: Guerrera de Anermíros. Informante sobre bestias de las junglas.

Jípraal de Órfir: Aldeano Guardián, belicoso.

Jítramal: País boreal, más allá de Üdowig. Gente alocada pero buena.

Jóyyog: Tundras polares. Gente rara y leal Lódara.

Julúchtur: Bestias gigantes de Anermíros, vistas en Ápuva y Ríporsim (Baluchiterium).

K

Karkúntwil: Gran Nguifínten de Úlsax, héore santo batallador.

Kérlam: País de altas mesetas al Sur de la Tierra Central, contiguo al cordillerano Tüdlanor.

Kidaqrol: País o isla legendaria más allá del Mar Boreal.

Kitagrol: Variante desmemoriada de Kidaqrol.

Kriwuán de Ékrel: Vocero jefe de Ékrel.

L

Láadi: Población fortificada en Lantuú. Gente cálida.

Láit: Guardián. Todo habitante de los Seis Países es un guardián de su terruño y comarca.

Laituú: ‘Gran Guardián’ o Gran Guardiana. Son treinta y seis, rotan cada tres años (aprox.)

Lantuú: "Gran Valle". Uno de los Seis Países. Corazón de la Confederación donde está la población de Ëhingur.

Lánpin: Bisonte hermanado de Rátolmar. Acorazado en Héssvin. Batallador.

Lanza Sagrada de Hégnur: Cetro ritual virreinal de los pueblos hegnurios.

Láqnul de Árvut: Gran Guardián, gallardo y aventurero.

Lártun: Gran aldea de Milotuú. Patria del Fíndelgan Ínut. Tierra de sauces.

Lart-laú: "Bosque de Sauces".

Legados: Rango en la dirigencia de Ífrim.

Liq: Gran población de Milotuú. Ciudad de Áraw.

Lóchlu: Gran Espíritu de las Aguas.

Lódara: "Serena Casa", "Bella Casa". El mundo habitable. La Vida. Todo lo que existe.

Lótiu: Suprema matriarca de Ártaga, de tiempos remotos. Constructora de naciones.

Löwyarf: Reino hegnurio súbdito de Ífrim.

Lürba: Gran Guardián, fornido. Herido gravemente (pierde una mano).

Lúrratul: "Bisonte de la Casa". Clan y cabaña en Rátolmair. Voceros.

M

Magistrados: Rango de los mandantes de Ífrim.

Máirqan: "La Voz de la Casa". Título del vocero o jefe del clan.

Máliw de Núisprava: Gran Guardián, gentil. Caído contra los üdowigos, en Úlsax.

Máram de Dígor: Gran Guardiana de Dígor. Veterana, lúcida y guerrera. Voz de la experiencia y la prudencia.

Marmuluúr: "Lago del Dragón". Gran lago de Úlsax.

Mártror: Reino pirata aliado de Ífrim. Al Oeste de Árpar y Élem, sobre el Mar Grande.

Márunlud: "Colina del Carnero". Acomodada aldea de Ítunqraf.
Meridión: Sur del mundo.
Miár de Óiqlam: Gran Guardián, infatigable. Caído en Sérngall.
Milotuú: "Las Grandes Colinas Verdes". Uno de los Seis Países, centro Norte de Práulim.
Miltrancos: Medida de distancia popular (aproximadamente un kilómetro).
Mina de Oro del Sudoeste: Mina en Torotúd, custodiada por Éqaral y los Túrun.
Misión de los Seis Bisontes: Expedición desde Rátolmair hacia el Gran Lago Alto.
Mórdam: País sureño en la Tierra Central, vecino de Áis.
Múpilun de Ratolánor: Parte de la misión a Qumtúd.
Múnmair: "Casa del Hierro". Villa norteña en Ítunqraf, famosa por sus herreros y obras.
Múran: Anciana de Rátolmair, postrada. Voz de la memoria. Antigua jinete de bisontes.
Muriobón: Comarca de la guerrera Jérnatel, en el reino meridional de Anermíros.
Múrsidwl: Jefe de la población de Grévalian (Évotuk). Colabora con Ífrim.
Múrtan "el cruel": Ancestro que unió a los Seis Países en la antigua batalla de Dalnalaú.
Muótia: Comarca de la guerrera Qútranda, en Anermíros.

N
Naál de Útraq: Gran Guardián, prudente. Hermano del caído Nípii. Capturado en Árpar.
Náai de Árluq "la Potranca Esquilmadora": Guerrera, campeona en la batalla de Héssvin.
Náchtar: Dios de los animales domésticos.
Nág (Náq) de Síwoqnal: ‘El recio’. Gran Guardián. Coloso. El más leal amigo de Tírdan. Líder militar de facto.
Náimi de Húqratul: Gran Guardián, fastidioso hostigador.
Nairháber de Ólson: Jefe olsonés, súbdito de Ífrim.
Nämgefwus: Gran urbe de Thínidra.
Närn: País de Edpúk y Avwss.
Nguaifínten (Nguifínten): "Hechiceros-guerreros" de Úlsax. Monjes ermitaños que resguardan los confines y los bosques sagrados.
Nídolmu de Úqar: Gran Guardián. ‘el ciervo’. Capturado en Árpar.
Níminip (Ními) el coloso: Viajero de Útaamlur, gran compañero de Tírdan tiempo atrás.
Nípii de Útraq: Gran Guardián. Hermano de Naál. Caído en la emboscada.
Niqaán de Qétnal: Veterano, cándido. Antiguo molinero.
Nírswgas de Ítunqraf: Príncipe de Ítunqraf, magnánimo y aventurero. Hijo de Íniswul. Líder político y militar. Experto jinete.
Nísrrof: Pueblos boreales. Rehenes corpulentos de los raptores serngálios.
Nólserk de Ásimblaf: Rey guerrero de Ásimblaf. Enemigo en la batalla de Héssvin. Gestor de la emboscada. Súbdito de Érromnul y de Ífrim.
Nórkru: Hijo bestial de los dioses. Monstruo gigante.
Nóthnor: Reino en las llanuras mayores la Tierra Central. Cae bajo influencia de Ífrim.
Noualuán: Población de reunión del Consejo Federado, en una ocasión.
Nueve Venenos (Los): Pócima arcaica de los Auxiliadores Detentores. Sólo para enemigos especiales. Condena a muerte lenta.
Núisprava: Tierra de origen de Máliw.
Númot de Élguk: Coloso de Élguk. Líder de colosos. Portó bajo el estandarte del oso.
Núrfu: Caserío sospechoso en Héssvin.

Núv de Átdur: Gran Guardián, ágil y alegre.

O

Ódlan: Magno reino en las costas del sureste del Mar Ancho.
Ógraud "el Alto": Jefe de facción en Árpar.
Ógenhert: Ciudad y reino hegnurio. Tratantes y raptores. Vicario directo de Ífrim.
Óididion: País fortificado aliado. Tierra de Térlimian, Bidraún y Ólbodil. Infantería pesada.
Óiqlam: Población en Qumtúd. Lago.
Ólbodil de Óididion: Guerrero de Óididion. 'Tomó' parte de los espías cantores.
Óldran de Qámtu: Gran Guardián. Veterano jinete. Narrador de los sucesos de Árpar.
Ólqorn: Nación en el borde oriental del mundo. Gente de osos.
Ólremal: Reino hegnurio súbdito de Ífrim. Gran extensión y ganados.
Ólson: Lejano país de origen de Nairháber.
Ónidoll: País monacal en la Tierra Central. Vecino oriental de Ítunqraf. Cabras y quesos.
Ónmaqon: Pueblo de las Altas Montañas, criadores de púnmagon.
Ónrul de Síful: Gran Guardián, veloz y veraz.
Órduq: Villa populosa de los Seis Países. Comarca de Anírtu.
Órfir: Gran población cerealera en Lantuú.
Órmur: Gran Guardián, feroz, brutal y robusto guerrero.
Órunlodr: País lejano al Sur, mencionado entre los rescatados: Tierra de caballos.
Órunu: "Pequeños caballos". Poneys de Úlsax e Íribraf.
Ótadol: Ciudad de los Seis Países. Comarca de Éqil.
Oügrídi de Onuáefu: Joven hegnuria, aprendiz viajera. Simpatizante. Romance con Tírdan.

P

Pántua: Guardiana de Ëhingur. Decidida e involucrada.
Paníralwa: Matriarca, enseñó a Tírdan sobre clanes, cultivos, abastos y carpintería.
Paqú: Guardián de Ëhingur. Voluntarioso y colaborador.
Paravitándi: Bella población en Úlsax.
Pártalam de Rátolam: Guerrero de los Rátolam. Parte de la expedición a Jálratuú.
Patúmur: "El Cruce de los Toros". Ciudad de Ánlot.
Patútrahin: "Hermanos de los Toros". Gran aldea ganadera en Ítunqraf.
Piedra de Tiempo: Mirador astronómico arriba del Qárnal de Ëhingur, y los demás Qárnal.
Píltar de Rátulpin: Guerrero de los Rátulpin. Viaja con la misión a Jálratuú.
Piustal Patú "Toro Blanco": Jefe añoso y canoso del clan Rátolqam.
Poatínqa de Ráqava: Guerrera de Ráqava, en Anermíros. Informa sobre bestias de las junglas.
Pótara: Antiguo jefe de Ótadul, del clan de Éqil.
Prábain de Rátulpin: Guerrero de los Rátulpin. Va con la misión a Úlsax/Ádowir.
Práulim: Seis Pueblos, Naciones, Tierras. La Confederación de los Seis Países de Ëhingur.
Priínuqan de Rátolpin: Guerrero de los Rátolpin. Marchó con la misión a Lantuú/ Ádowir.
Príqun de Rátulpin: Joven de los Rátulpin. Bisnieta de Rátolsar.
Protectores: Ver Grandes Guardianes.
Prúin: Protagonista. Niño de Úldano. Compañero de Dúrti. Sobrevive y busca unirse a los Protectores.
Púnmagon: Grandes caballos percherones lanudos.
Puqlaá: "Bosque de los Cerdos". Población de Ítunqraf.
Puqústil de los Rátolam: Guerrero. Propone Ádowir como sede de la Asamblea. Uno

de los Seis jinetes de Bisontes hacia el Gran Alto Valle.

Q

Qaárnu de Rátulpin: Guerrero valiente de los Rátulpin.
Qaáltas de Rátolqam: Joven de Rátolmair.
Qáldan: Aldeana de Úldano, "la recia". Sobreviviente.
Qáltal de Rátulpin: Guerrero de los Rátulpin.
Qámtu: Población en Jálratuú. Tierra del veterano Óldran. Comarca de jinetes.
Qanántu de Harríburdi: Jinete de Úlsax. Emisario. Lugarteniente de Tómram.
Qárnal / Qarnatuú: "Tronco de piedra" / "Gran tronco de piedra". Torreón comunal fortificado en cada país de Ëhingur. Los más antiguos 'duermen' enterrados, formando serenas colinas.
Qárpin: Amuletos de guerreros guardianes y gentes (piedras sagradas).
Qéltas de Rátolqam: Joven de Rátolmair. Uno de los Seis. Decidido y de pocas palabras.
Qétnal: Población magnífica en Torotúd.
Qílpir de Qétnal: Valeroso aldeano Guardián.
Qír qun rátol: "Firmes como bisontes". Parte de un antiguo grito de guerra.
Qirpínvri: De Rátolmair, padre de Timrátol.
Qírtutan: Comarca de los Seis Países. Comarca de Átnal (el sereno).
Qlutúin "el viejo": Maestro cetrero de Ítunqraf.
Qóntu "el alegre" (Sínam): Carpintero de Úldano. 'Ayudado' por las travesuras de Prúin.
Qopintín: Eminente carpintero de Ëhingur.
Qorbúntia: Encantadora población en Lantuú.
Qórmar: La Luna llena. Triunfo nocturno de la luz.
Qráati: Glotón acaparador de Úldano. El 'Señor de las Nueces' según lo bautizó Prúin.
Qrastúnigol: "El sabio". Fundador de los pueblos pioneros en las junglas de Ápuva y Ríporsim. Leal a Lódara.
Qrípir de Qétnal: Menudo aldeano Guardián.
Qrísigul: Ciudad de las junglas de Ápuva/Ríporsim, arrasada por los gigantes.
Qrímtrul: "El aguijón del viento". Arco de premio, a Túgar de Qírtutan.
Qrópul "el gordo": Granjero de Gran Valle, "el útanra" (rico señor). Mentor temporal de Prúin. Esperaba con real afecto el retorno de Tírdan.
Qumtúd: "Las Altas Montañas". Uno de los Seis Países, al noroeste. Minería, guerreros.
Qúmsor: Alto sonido del Cuerno Poderoso.
Qúpu de Órduq: Venerable. Consejero (Atuúp).
Qurgotún: Población rivereña en Lantuú.
Qúripi: Guardián aldeano, muerto en combate.
Qútral "la vigorosa": Aldeana de Úldano. Sobreviviente.
Qútranda de Muótia: Guerrera de Muótia en Anermíros. Informa sobre bestias de las junglas de Ápuva.
Qútalqin: Ciudad de los Seis Países. Tierra de Upuráti.
Qútumar: Ciudad de los Seis Países. Comarca de Túranqil.

R

Raájalra: Enorme país vecino de Sérngall, al Sur. Gente alocada pero buena.
Rábu: Veterano maestro tallista de Ëhingur. Afina su ojo para mantener al Gran Torreos.
Ráqava: Población en el lejano reino de Anermíros.
Rátimor de Qútumar: Fiero aldeano Guardián.
Rátol: Bisonte.

Ratoláan: "Ojos de Bisonte". Matrona de Rátolmair. Moviliza las juventudes.
Rátolam: "Fuerza del Bisonte". Clan en Rátolmair. Aporta a la causa de las misiones.
Ratolánlur: Casa móvil sobre bisonte. El sueño de los viajeros.
Ratolánor: Clan en Rátolmair. “Domadores de Bisontes”. Fragosa gente.
Rátolmar: "Cuerno de Bisonte". Gran Guardián. Hijo de Tránratol. ‘Bisontería’ acorazada.
Rátolmair: "Hogar del Bisonte". Aldea en las Montañas del Poniente (Torotúd). Lugar final del Libro I.
Rátolnal: De Rátolmair, de los Ratoláhin. Abuelo de Timrátol.
Rátolplur: "Casa-sobre-bisonte". Casa globular enmantada sujeta al lomo de bisonte.
Rátolpon Toro: "Río del Bisonte del Oeste".
Rátolqam: "Los Amigos del Uro". Clan en Rátolmair.
Rátolsar: Venerable bisabuelo de Príqun. De los Rátulpin. Guardián de la memoria ancestral en Rátolmair. Fíndelgan.
Rátulájin: "Los Hijos del Bisonte". Fuerte clan en Rátolmair.
Rátulpin: "Espíritu del Bisonte". Antiguo clan de Rátolmair.
Ríminvul de Rátolam: Guerrero de los Rátolam. Viaja a la misión a Milotuú.
Rímlif: País insular de navegantes.
Rínqu "útral" (el oso): Hijo del granjero Qrópul. Guerrero.
Río de los Caballos: Río en Práulim.
Río del Bisonte del Naciente: Río que baja de las montañas hacia los valles de Ëhingur.
Río Manso: Río amplio de Thínidra.
Ríporsim: Región de junglas en el borde meridional del mundo.
Ródger de Ánguemen: Gran jefe coloso de Ánguemen. Padre de Ádho. Sabio.
Rúchnip: Gran Espíritu de los bosques y los vegetales.
Rújir de Láadi: Aldeano Guardián, batallador.
Rúnana: Valiente esposa del granjero Qrópul.
Runéran: "Aves-caballo". Aves gigantes corredoras, de las junglas de Ápuva (fororracos).
Rútwar: Invierno, tiempo frío. Tiempo de fogón y relatos.

S
Sempiternos Detentores: Ver Auxiliadores Detentores.
Serena Casa: Ver Lódara.
Serenísima (La) (Úral): El sol.
Sérngall: Reino rapaz y esclavócrata. Secuaz vasallo de Ífrim. Lugar de batallas y asedios.
Shówa: Guerrero nombrado en la "La Canción de Shówa y Un-Étwasil en Sérngall".
Shówil: Tonelero de Ëhingur. Hablador como pocos.
Shrálimu: Comarca de los Seis Países, al Norte de las Altas Montañas. Tierra de Túratri.
Síful: Población montañesa de los Seis Países. Famosa por su cetrería. Tierra de Ónrul.
Símwar: Medio año cálido.
Síqnara de Háil: Gran Guardián de Háil. Alegre. Domesticador de lobos. Bonachón.
Sírhan: País hegnurio en la costa oriental de la Tierra Central.
Sírpu de Agalría: Aldeano Guardián. Valor no le falta.
Síwoqnal: Gran ciudad norteña de los Seis Países, en Qumtúd. Tierra de Nág y Úrtapal.
Síwoqpon: "Río del Roble". Río profuso de Ánlot.
Slátal "el alto": Hijo del granjero Qrópul. Guerrero.
Supervisores: Rango en los dirigentes de Ífrim.

Surúral: "El sol de la noche". La luna. El Astro Argénteo. Consejero de los Fíndelgan.
Svéin "la sonriente" de Áihrrud: Princesa de Áihrrud. Guerrera y diplomática. Aliada clave.

T
Taámutan: "Señor de la Memoria". Griot/Bardo de alto rango.
Támalpult: Mar Oriental (Mar Ancho).
Tánapu "Naálrátol": De Rátolmair, espía para buscar a los cautivos Naál y Nídolmu.
Tápanlaá: El Bosque profundo. Sur de Ítunqraf.
Taqtáupa: Aldea en Úlsax, arrasada por los üdowigos, instigados por Ífrim.
Taqlápil: "Flechas nubes". Flechas con bombas de polvos mágicos. Armas de los Fíndelgan.
Tármurwang: Gran Nguifínten de Úlsax, recordado en la memoria. Héore santo.
Tárpuni: Maestro silencioso de Tírdan, le enseñó a elevar el pensamiento y las visiones.
Tárul: Del Clan de los Tejones. Le enseñó caza y trampeo a Tírdan, con severidad.
Táltum de Ratolánor: Guerrero de los Ratolánor. Políglota. Va en misión al Gran Lago Alto.
Térlimian de Óididion: Inflexible, severo. Líder de Óididion. Batallador. Infantería pesada.
Thínidra: Rico país en la Tierra Central.
Tierra Central: Región continental donde se asientan los Seis Países.
Tierra Grande: Continente austral, fuente de sabiduría. Comerciaron y migraron hasta la época de Lótiu. Gente de densos risos altos y abierta gentileza.
Tiempo Gris: Otoño. Manzanas.
Tiempo Helado: Invierno. Fogones.
Tiempo de la Capa Blanca: Invierno. Relatos largos.
Tiempo de la Noche: Invierno. ¿La Serenísima duerme o agoniza?
Tiempo de las Sombras: Invierno. Espíritus libres en páramos.
Tiempo Verde: Verano. Campañas y festividades.
Tímdi (Capa Gris): Clan de los 'Capa Gris'. Dueños de la Cabaña del Festival en Úldano.
Timqartuú: "Gran Piedra Gris". Gran fortaleza de Ítunqraf. Baluarte contra Sérngall.
Timrátol "Bisonte gris": Joven de Rátolmair, hijo de Qirpínvri. Valiente.
Tímpul "nípin" (el ‘tretas’): Hijo del granjero Qrópul. Guerrero.
Tínasprau: "Pueblo de las Abejas". Dulce aldea en Ítunqraf.
Tinlín de Agalría: Gran Guardián, valiente jinete. Compañero en mil andanzas.
Tínufor: Gran país insular lejano, talasocracia. Independiente frente a Ífrim.
Tírma de Ratulájin: Perspicaz. De Rátolmair. Viaja en la misión al Gran Lago Alto.
Tírdan de Ëhingur: Vocero Gran Guardián. Sagaz. Protagonista político y militar.
Tógiaf: Jefe hessvinio con fortaleza.
Tómram (Tómri) de Úlsax: Joven Fíndelgan. Gran Jefe de Úlsax. Estratega mágico. Hermano espiritual de Tírdan.
Torotúd: "Montañas del Poniente". Uno de los Seis Países. Al Suroeste.
Tráiw de Wángal: Venerable Ataáp (Consejero).
Trájwiar: Hermano Nguifínten, recordado en la memoria de Úlsax. Santo héroe.
Trálqalan: Serenísimo Urvulgaán (hombre-puente) de Úlsax. Beatífico héore.
Tránlur: Casa-cabeza o casa principal de una población. Casa de jefes o de Asambleas.
Tránratol: "Cabeza de Bisonte". Jefe de los Lúrratol en Rátolmair. Padre de Rátolmar y Atanrátol. Categórico rol en la Urgente Asamblea.
Tráqastil de Rátulpin: De Rátolmair.
Tráufitul: Bella aldea en Lantuú.

Trévir: País en el Norte. Loco amor por sus montañas.
Trídal de Ratolánur: Habitante de Rátolmair. Valiente.
Triple Paso: Encrucijada en los lindes entre Ëhingur, Ítunqraf y Árpar. Lo que vio…
Trindán: De Ëhingur. Voluntarioso vecino.
Trunidáa: Festín, banquete.
Trúnampur: Gran población en el camino hacia el Triple Paso.
Tuaán: De Ëhingur. Enérgico.
Túapu: Ver Aaratu.
Tudárru: De Ëhingur. Hacendoso vecino.
Túdlanor: País montañoso al Sur. Gente grande y buena.
Túdnich: Gran Espíritu de las montañas.
Túdunor: "Las Primeras Montañas". Uno de los Seis Países, en el sureste.
Tudúsivu "Nírpor" (Pie Astuto): De Rátolmair, espía a por los cautivos Naál y Nídolmu.
Túgar de Qírtutan: Afanoso. Vehemente.
Túnan: Carrero de Úldano. Sobreviviente.
Túpult: Océano.
Túranqil de Qútumar: Gran Guardián de Qútumar. Virtuoso. En el retorno de Tírdan está.
Túrmos: "El peso de los injustos". Mazo ganado en premio por Atanrátol.
Túrun: Comarcanos de la Mina de Oro del Sudoeste.
Túwumal: Población encantadora y mágica en Torotúd.

U
Üdowig: Enorme país. Tribus caníbales al Norte de Úlsax y Práulim, manipuladas por Ífrim.
Ügarl: Población en Lantuú. Festival del Ciervo.
Uímitaq el perspicaz: Enseñó a ver en la oscuridad y el saber sobre países, a Tírdan.
Úitalir: "Pequeña vaqueana". Ver Aaqánvul.
Uldanárva: "Colonia Libre". Antigua aldea en Túdunor.
Úldano: Población minera en Túdunor, aldea de Prúin.
Úlsax: "La Primera Palabra". Reino boscoso aliado de los Seis Países de Ëhingur, al Este.
Úlsax-marnu: "Cuerno de Úlsax". Instrumento prodigioso para convocar a los ulsaxanos.
Un-Étwasil: Venerable fíndelgan de Lantuú, maestro, criador y mentor de Tírdan.
Upuráti de Qútalqin: Venerable Atuúp (Consejera). Fragosa.
Úqar: Población fortificada en Lantuú.
Úqot: Gran Guardián, bravísimo. Robusto.
Úral: La Serenísima, el sol.
Úralur: Dominio de la estrella, casa del sol, el día. Jornada.
Úrpan: Gran población en el extremo nororiental de Práulim. Baluarte contra Üdowig.
Úrtapal de Síwoqnal: Gran Guardiana, marcial, gigantona y memoriosa.
Úrtual: País ancestral de enanos al sureste del mundo. Una de las Puertas del Mundo.
Urvulgaán: "Hombre-puente". Máximo rango espiritual entre los Nguifínten de Úlsax.
Útaamlur / Utaamlurano: "La inmemorial Casa". Naciones de pastores del suroeste de la Tierra Central, ancestros antiguos de Práulim, junto con los artaganos y los locales.
Útaran de Qítanan: Gran Guardiana, temible.
Útitil de Dígor: Gran Guardián, osado y alegre hijo de Máram.
Útralgal: "Aldea del Oso". Aldea en el extremo oriental de Úlsax. Amigos de los osos.

Utralápu: "Colmillo de oso". Vocero de los clanes lacustres del Lago del Oso.
Útuvil de Íninqam: Gran Guardián, hijo de Áqran. Caído en Árpar.
Úwham de Élem: Reina de Élem, encantadora y bella. Líder de jinetas acorazadas.

V

Verdes Murallas: Murallas de Ëhingur.
Virtos: Soldados, guerreros.
Vocero/a (de los Grandes Guardianes): Elegido por los treinta y seis Grandes Guardianes para representarlos.
Vúrmir: "Punta de agua". Flecha mágica que apaga el fuego. Arma de los Fíndelgan.
Vuróruntuú: "Gran Río Caballo". Río principal caudaloso de Ítunqraf.

W

Wángal: Gran plaza sobre el Gran Río del Valle. Tierra de caballos.

X

Xáchel "el Bondadoso": Gran Espíritu del Cielo, el aire y la luz.

Y, Z

APÉNDICE

De Caminos y Fogones — Libro 1 “La Bella Casa y los Nueve”

PRIMERA PARTE: EL MUNDO Y SUS ESPÍRITUS

Cosmogonía

. Lódara es nombre del Mundo, la Vida, la Existencia. Significa "Serena Casa" o "Bella Casa". Es el inconmensurable río donde fluye el Todo.
. Los ‘Grandes Espíritus’ como fuerzas de la naturaleza: No son dioses. Los invocan en rituales, reciben ofrendas en cosechas. Les piden ayuda en guerras.
. Xáchel "el Bondadoso": Gran espíritu del cielo, el aire y la luz. Asociado al sol diurno.
. Dírchris "la Generosa": Espíritu de la tierra, la fertilidad y las cosechas.
. Lóchlu: Espíritu de las aguas (ríos, lluvia, mar).
. Rúchnip: Dios de los vegetales, los bosques y las plantas.
. Jalúchra: Diosa de la fauna salvaje.
. Nachaán: Diosa de los animales de montura y guerra.
. Náchtar: Dios de los animales domésticos.
. Flúcha: Espíritu del fuego.
. Fúchfin (o Fúchpin): Espíritu del viento.
. La Serenísima (Úral): El sol. Marca el calendario de festivales y trabajos. En invierno se cree que descansa o agoniza.
. Surúral: "El sol de la noche". Nombre poético de la luna. El astro argénteo.

Rituales y ceremonias.Chantuú: Asamblea de todos los vivientes (humanos, ancestros invocados y espíritus). Es la máxima instancia de decisión política, espiritual, productiva, social.

Amupálja: "Justicia juramentada sobre sangre". Ritual grave, poco frecuente, para sellar una demanda de reparación ante una afrenta imperdonable. El juramento se hace cortándose el pecho, y mezclando sus sangres en un cuenco sobre fuego abismal.

Bosque del Renacimiento: Ritual de mutación para rescatados del cautiverio o sufrimientos de combatientes. Consta de:
· Seis Fuegos Sagrados: humaredas que queman malos ánimos, miedo e ira.
· Tres Aguas:
· Primera Agua (agua cruda, de deshielo): elimina malas influencias.
· Segunda Agua (tanques de aguas maternas): ablanda lo endurecido por el trauma.
· Tercera Agua (aguas fraternas, cálidas con hierbas): devuelve a la vida comunitaria.
Qárpin: Amuletos de piedra sagrada que reciben los Grandes Guardianes al ser ungidos.

SEGUNDA PARTE: GEOGRAFÍA Y PAÍSES

La Tierra Central

Continente de los países y personajes principales. La confederación de los Seis Países (Práulim) y sus aliados son su corazón.

Los Seis Países de Ëhingur (Práulim)

Nombre. Significado. Características

Túdunor: “Primeras Montañas” País montañoso al SurEste de Práulim. Minas de hierro. Cuna de Prúin.

Lantuú: “Gran Valle” Valle central fértil. Tierra de Ëhingur, la ciudad de las Verdes Murallas y otras grandes aldeas. País del centro Sur de Práulim.

Qumtúd: “Altas Montañas” País del NorOeste. Alta montaña. Clima frío, montañeses, criadores de caballos lanudos.

Milotuú: “Grandes Colinas de Hierva Fresca/Verde” Colinas onduladas del centro norte de Práulim. Pastos, bosques. Pueblos lacustres.

Torotúd: “Montañas del Poniente” Montañas occidentales. Valles de bisontes. Una de sus comarcas es Rátolmair. País del Suroeste de Práulim.

Jálratuú: “Grandes Planicies” País del NorEste de Práulim, de praderas y de bosques. Jinetes nómadas, criadores de caballos, grandes río y poblaciones.

Países vecinos

. Árpar: País de jinetes nómadas al Oeste. Con Hóndan se hacen aliados.

. Úlsax: "La Primera Palabra". Reino boscoso al Este de Práulim. Hogar de los monjes guerreros, los Nguifínten. Jinetes arqueras de poneys. Tejones, Marmotas.

. Ítunqraf: Reino de jinetes y criadores de caballos al Sur de Práulim. Fortaleza principal del Sur de país: Gran Piedra Gris (Timqartuú). Baluarte contra los raptores de Sérngall.

. Óididion: Pequeña nación guerrera al Sur de Ítunqraf. Aliada. Pesadilla de Sérngall.

. Ánguemen: País de colosos pescadores y navegantes. Aliado.

. Héssvin: Pequeño país costero de los hegnuros, no sometido. Centro de la guerra por la Lanza Sagrada.

. Ékrel: Pequeño país entre Héssvin y Úlsax. Afamado por sus instrumentos musicales.

. Sérngall: Reino déspotico. Raptores de pueblos vecinos. Vasallo de Ífrim.

. Ógenhert: Reino de tratantes de gentes. Vicario directo de Ífrim.

. Érromnul: Reino hegnurio de enorme extensión, brazo armado de Ífrim. Gobernado por el ‘recio’ rey Íkorn.

El Dominio de Ífrim (la Detentación)

. Ífrim: "La Resplandeciente". Gran urbe hegnuria, capital de la Detentación. Enclavada al otro lado del Mar Ancho (Áispult).

. Detentación de Ífrim: maquinaria y potestad pecuniaria y esclavista. Impera bajo la "Cuenta Perpetua" (el tiempo y la vida como caudales contabilizables).

. Inmutable Rostro Portavoz de la Cuenta Perpetua: Título del soberano de Ífrim. Figura sagrada pero sustituible.

. Auxiliadores Detentores (los Mil Detentores o los Mil Auxiliadores): Élite gobernante, cúmulo pecuniario, militar y religioso.

Jerarquía de la Detentación (según Bavád Xirg) – Rangos:

1. Numerarios
2. Examinadores
3. Censores
4. Inspectores
5. Supervisores
6. Interventores
7. Magistrados
8. Legados
9. Detentores Auxiliadores (los Mil Auxiliadores)
10. Inmutable Rostro Portavoz de la Cuenta Perpetua

TERCERA PARTE: SOCIEDAD Y RANGOS

. En los Seis Países:
Laituú (Gran Guardián): Deber de los treinta y seis protectores elegidos por sus comunidades para coordinar la defensa, el intercambio y la justicia. Rotativos.
Vocero Gran Guardián: Uno de los treinta y seis, elegido para representar a la confederación ante otras naciones.
Guardianes (Láit): Todo habitante de los Seis Países es guardián de su terruño. Los treinta y seis Grandes Guardianes se van eligiendo de entre ellos.
Atuúp / Ataáp: Consejeras y consejeros. Ancianos o personas de gran sabiduría. Función consultiva y administrativa.
Máirqan: "La Voz de la Casa". Título del jefe de clan o vocero local.
Taámutan: "Señor de la Memoria". Griot. Bardo de alto rango. Aeda. Memorista.
Virtos (idioma Castellano Antiguo): Soldados, guerreros.
. En Úlsax:
Fíndelgan: "Amigos de los espíritus". Sabios de los árboles. Combinan roles de magos, médicos, sacerdotes, jueces, memoristas, ingenieros, líricos y astrónomos.
Nguifínten: Hechiceros-guerreros de Úlsax. Custodios de las fronteras y los bosques sagrados. Expertos en arco, flechas mágicas y combate cuerpo a cuerpo.
. En Ítunqraf:
Oraán: Príncipe, hijo del gobernante (ejemplo: Nírswgas).
Timqartuú: "Gran Piedra Gris". Gran fortaleza del reino.
. En Árpar
Hódranor: Jefe principal de las tribus.
Los jefes de facción: Ógraud "el Alto", Honarúnos "el Terrible", Húrgnaur "el Rico", Tuaráp ‘Caza Potros’, Hóndan (aliado).

CUARTA PARTE: FAUNA Y BESTIAS
Rátol (bisonte, uro): Animal de los Seis Países. Usado como montura de guerra y transporte. Relación de hermandad, no domesticación. Su casa móvil se llama rátolplur.
Púnmagon: Grandes caballos percherones lanudos de las Qumtúd.
Órunu: Poneys o caballos pequeños de Úlsax.
Acorazados de Érromnul: Bestias de guerra enemigas, monstruos cuadrúpedos, más grandes que caballos y con colmillos y cabeza similar.
Julúchtur: Bestias de las junglas de Anermíros (baluchiterium). Piel dura como armadura.
Runéran: "Aves-caballo". Aves gigantes bípedas, de las junglas (fororracos). Peligrosas, usadas como montura.
Bóvaeío: "Colmillo de la Selva". Grandes lobos de pelaje rayado de las junglas, depredadores de emboscada.
Linces y panteras: Felinos amaestrados por las jinetas de Áihrrud y Anermíros.
Halcones: Aves de presa amaestradas, usadas para mensajería y combate.
Lobos domesticados: Criados en Háil, propuestos como arma de guerra.

QUINTA PARTE: CONSTRUCCIONES, COSAS Y TECNOLOGÍA
Qárnal / Qarnatuú: "Tronco de piedra". Gran torreón fortificado de cada país. Centro defensivo, con almacén, taller, sala de reunión y mirador astronómico.
Qárdul: "Anillo de piedra". Poblado fortificado o aldea amurallada.
Rátolplur / Ratolánlur: "Casa-sobre-bisonte". Silla cubierta, transportada por bisontes.
Verdes Murallas: Murallas de la ciudad de Ëhingur.
Gúrmaru: "Cuerno Poderoso". Instrumento para llamar a la asamblea o la batalla.
Taqlápil: "Flechas nube". Flechas con bombas de polvos mágicos (sueño, parálisis, fuego). Usadas por Fíndelgan y Nguifínten.

Flúchmir: "Punta de fuego". Flecha mágica que incendia el agua.
Vúrmir: "Punta de agua". Flecha mágica que apaga el fuego.
Útraqa: Hacha grande. Arma de colosos.
Armaqtrán: "Cabeza de buey". Estructura para control de ríos y regadío.

SEXTA PARTE: LAS MISIONES DE RÁTOLMAIR
Gran Alto Lago, a los bisontes - Príqun, Qéltas, Puqústil, Atanrátol, Táltum, Tírma.
Qumtúd (Altas Montañas) 'Todos a Ádowir' - Nág, Múpilun, Aiqnúan.
Ítunqraf (Sur) 'Todos a Ádowir' y a Ítunqraf, Óididion e Íribraf - Óldran, Qáltal, Timrátol.
Lantuú (centro Sur) 'Todos a Ádowir' - Tírdan, Prábain, Priínuqan, Atuúp, Ataáp.
Milotuú 'Todos a Ádowir' - Rátolmar, Ríminvul.
Túdunor (Primeras Montañas) 'Todos a Ádowir'- Aaratu, Tráqastil, Trídal.
Jálratuú (Grandes Praderas) 'Todos a Ádowir'- Píltar, Pártalam, Qaárnu.
Árpar – Rescate de Naál y Nídolm - Tánapu, Tudúsivu, Aaqánvul.

SÉPTIMA PARTE: EVENTOS CLAVE
Infancia de Prúin y el buey Dúrti. Raptores hegnurios. Prúin tras Tírdan: Aprendiz con granjero Qrópul.
Tírdan y la Gran Federación. Rescate de Álmiq. Liberación de cautivos artaganos.
Guerra en Héssvin contra la invasión de los reinos hegnurios. Captura del rey.
Retorno y Defensa de Ítunqraf. Árpar y la Gran Federación. Asamblea en Rátolmair: Ritual Amupálja. Mandato de la niña. Misiones: Príqun y los bisontes.

OCTAVA PARTE: NOTAS SOBRE PRONUNCIACIÓN
Vocales: Las vocales con acento (á, é, í, ó, ú) indican la sílaba tónica.
Ejemplos:
· Práulim = PRÁU-lim
· Lódara = LÓ-da-ra
· Rátolsar = RÁ-tol-sar
· Ëhingur = EH-ingur (la E es abierta)
· Atuúp = a-tu-ÚP (acento en la última sílaba)
Consonantes:
· La q se pronuncia como k fuerte (Qárnal = Kárnal).
· La x se pronuncia como ks (Xáchel = Ksáchel).
· La ü (diéresis) se pronuncia como u con los labios redondeados (similar a la ü alemana).

Este apéndice es palabra de baqueano y su sabueso, para los lectores de "La Bella Casa y Los Nueve", primer volumen de la saga "De Caminos y Fogones", la Epopeya de Lódara. Que sirva de hito y sin perder el horizonte.

OTROS TÍTULOS DE ESTA COLECCIÓN

PALABRAS HEREDADAS
EL DÍA QUE TODAS ENVIUDAMOS
NUNCA PLANTARÉ UN OLIVO
LO QUE CUENTA ES LA PALABRA
Patricia Terraza

ENTRE SUEÑO Y PESADILLA
Guillermo Glujovsky

BAJO LA PIEL DEL AGUA
LA FLOR DEL DESIERTO
NIEVES DE LOS ANDES
Verónica Alvarez-Córdova

EL ASADO, ARGENTINOS A LA PARRILLA
EL PICADO, UNA PASIÓN ARGENTINA
Juan Carlos Muñiz y Raúl Fortín

CUARENTA CAMINOS, 40 HISTORIAS MIGRANTES
María Victoria Cristancho

BA BU BLACK SHEEP
Gurpal Virdi

VORÁGINE DE SANGRE
Juan Pimienta

SEGUNDO TIEMPO
E. De Vita, M. Ramírez, D. Trapé

LA CAJA DE LOS BOTONES
Carmen Almenara

EL CALLEJÓN DEL GATO
MEDIO SIGLO EN LA POLÌTICA
LAZOS DE TINTA
FICCIÓN Y REALIDAD
DOS CUERVOS EN LA RAMA
REFLEXIONES DE UN FILÓSOFO AFICIONADO
Enrique D. Zattara

DE LA PLUMA DE LA VIDA
Jorge Chartier

LAS TRES MADRES DE F. GARCÍA LORCA
Marisol Téllez

EL ESPÍRITU DE JUAN
Claudia Lozano

LA MADUREZ A PRINCIPIOS DE SIGLO
José Luis Gutiérrez Trueba

TEMPESTADES
Alfonso Montilla

ALBA
Xaviera Ringeling

CÓMO PERDER EL MIEDO EN UN MUSEO
Gema Álava

RHE PASSER-BY (EL TRANSEÚNTE)
Gabriel Moreno

EL PALACIO DE HULE
Paula Natalizio

MUROS
Gabriel Reig

OSCILACIONES
Florindo Mudender

ANASTASIA'S TOES
Mario Flecha

MIENTRAS TANTO
Patricia Cardona

TODAS LAS VOCES, TODAS
Ciclo "Leyendo Poesía In London"

VISITANTES
VISITANTES II
VISITANTES CONFINADOS
VISITANTES IV
Talleres de Escritura “El Ojo de la Cultura”

CONOZCA NUESTRO PROYECTO CULTURAL EN:
https://edzattara.wixsite.com/elojodelacultura